

Transformers · Dance Dance Revolution · The Conduit · Overlord II
Megaconsolas
El Corte Inglés
Nº 76 · Julio/Agosto 2009 · www.elcorteingles.es
Los mejores ju... consolas
Harry Potter
y el misterio del príncipe
Another Code R
misterio por resolver
Monster Hunter
Freedom Unite
Fight Night Round 4
K.O. técnico
Prototype
superpoderes para una acción brutal
Wii Sports Resort
inmersión deportiva


¡TODA UNA FIESTA EN UN PACK!
TAMBIÉN CONTIENE
¡CARTELES PARA DECORAR!
¡CORONA PARA EL CUMPLEAÑERO!
¡HOJAS PARA COLOREAR!
¡INVITACIONES PARA TU FIESTA!
¡Mi gran FIESTA DE CUMPLEAÑOS!™
¿Quieres celebrar la fiesta de cumpleaños más chula con tu Wii?
¡Por solo 29.99€ tu fiesta será la más divertida!
¡Mi Gran Fiesta de Cumpleaños! tiene más de 20 divertidos juegos de cumpleaños como romper la piñata, carrera de sacos y guerra de globos de agua.
Puedes crear tus propios personajes y elegir entre 10 temáticas distintas para tu fiesta como soldados, princesas, piratas, glamour ¡y muchos más!


¡Toda una fiesta en un pack!
¡Mi gran Fiesta de Cumpleaños!
Wii
mayoral
hace amigos
Y ahora celebra tu cumpleaños vestido a la moda con Mayoral
Gracias por venir a mi fiesta. ¡Fue muy divertido!
3+
www.pegi.info
Wii
www.fiestadecumple-eljuego.com
2K PLAY

JULIO / AGOSTO 2009



Especial E3 — 06
ESPECIAL

La más importante feria del videojuego abre sus puertas para que conozcamos de cerca las últimas novedades del sector. ¡Son magníficas!

Harry Potter — 12
MULTI

El hechicero más famoso de los últimos tiempos saca lustre a su varita mágica y nos invita a una aventura de traca para su ¿despedida?

FNR 4 — 17
MULTI

Las noches de combate sobre un ring se convierten en apoteósicas en la cuarta entrega de «Fight Night Round». Todo un prodigio técnico.

Prototype — 18
MULTI

Manejar al protagonista de este juego es como controlar a varios superhéroes a la vez; tiene un abanico de poderes con los que armar la marimorena.

Monster Hunter — 24
PSP

La saga que arrasa en Japón plantea la aventura definitiva para PSPcon «Freedom Unite». Su mecánica de juego es tan adictiva como original.

Another Code R — 36
Wii

Sigue a la protagonista en sus pesquisas por resolver el misterioso asesinato de su madre. Una aventura gráfica como las de antes.

Lego Battles — 42
NDS

Las simpáticas piezas de Lego ejecutan en el campo de batalla divertidas estrategias en tiempo real.

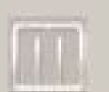
Índice ...
... POR JUEGOS

Criminology/43 Dance Dance Revolution: Hottest Party 2/40 G-Force/21 Ice Age 3: El Origen de los Dinosaurios/43 Let's Tap/41 Overlord 2/16 Red Faction Guerrilla/20 Resident Evil Archives/39 Safar'Wii/41 SSBK09/21 SingStar Pop 2009/22 Star Ocean: The Last Hope/32 The Conduit/38 Transformers 2/14 Wii Sports Resort/34

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Nexus, William van Dijk
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Leo Rey
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



La llave virtual

La combinación mágica de la letra "E" con el número "3"provoca innumerables exclamaciones. La mayor y más importante feria de los videojuegos, el E3, supone trasladarnos al epicentro del ocio electrónico que se podrá disfrutar en los próximos tiempos, incluso a veces es un avance del futuro. No en vano el sinónimo más ajustado para referirnos al E3 es el de expectación. Porque más allá de la estupenda fachada de show que se vive en el Center Convention de Los Ángeles, los anuncios de nuevos hardware y software que se realizan durante los cuatro días de su duración, son los nutrientes de las ilusiones de millones de jugadores repartidos por el planeta. El E3 es la escenificación del esfuerzo de grandes creadores, que están allí para contarlo y avisarnos que nos queda muy poco para tener en nuestras manos y a la vista de nuestros ojos, su talento. Hay que reconocer que en los últimos tres, cuatro años, la Feria había bajado de nivel. Pero este año, en contra de la crisis, ha vuelto con la fuerza de una tormenta tropical para empaparnos de novedades y multitud de juegos sobresalientes. Microsoft ha dado la mayor campanada al presentar en sociedad Project Natal, sistema equipado de un sensor de movimientos que promete cambiar y multiplicar nuestra experiencia de juego. Un paso interesantísimo al futuro al que se quiere enganchar con propuestas propias la competencia, y sin perder comba. De hecho, ya tenemos muestra de ello con el juego de Nintendo, «Wii Sports Resort», disponible desde este mes para exprimir al máximo la sensibilidad de Wii Motion Plus. Queremos seguir sorprendiéndonos. Bienvenido al resurgimiento del E3. **J.M. Fillol**





FIFA 10

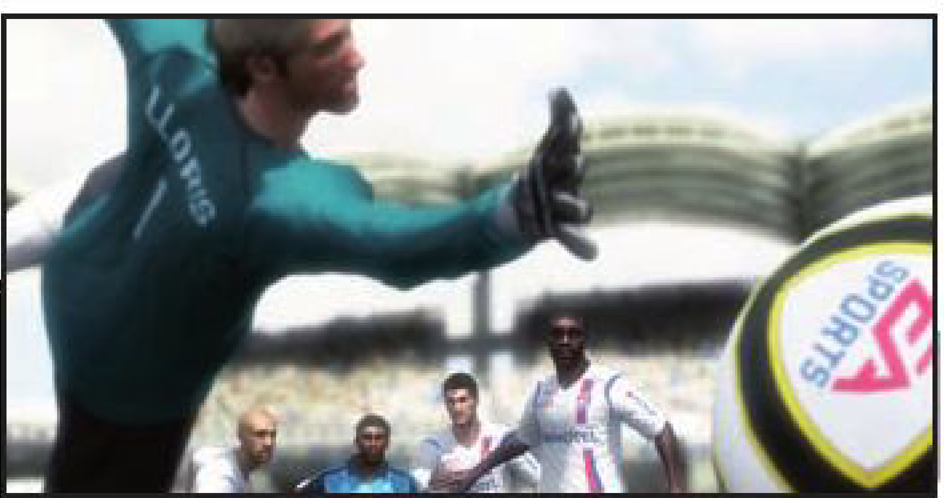
Avance sobre algunas de las novedades que tendrá

FIFA 10

Con la temporada concluida, y en un verano algo descafeinado sin Mundial ni Eurocopa, ya se piensa en la planificación de la siguiente. Sobre todo, del movimiento que pueda haber en el mercado de fichajes. EA Sports ya tiene desde hace algún tiempo en su sala de máquinas desarrollando una de sus niñas bonitas de los últimos años que, por cierto, ha dejado de ser una niña y ha crecido mucho. «FIFA10» ya es esperado con ganas por millones de usuarios de todo el mundo para la próxima temporada. Los premios conseguidos por «FIFA 09», que marcaron un cambio de tendencia y un buen desmarque con respecto a su rival del «Pro», no ha hecho que los chicos de EA Sport se hayan relajado ni mucho menos. Para el próximo preparan una retahíla de novedades y trabajan, gracias a los comentarios de una numerosa comunidad online, con una lista de fallos y cosas a mejorar. Irán dirigidas especialmente a aumentar el realismo de los partidos. La jugabilidad será su punto fuerte. El control del balón será más sofisticado, mientras que los movimientos y el posicionamiento de los jugadores en el campo serán más realistas. Así, cuando ataquen intentarán evitar el fuera de juego, crearán líneas de pase y pensarán en más formas de ataque. En cambio, cuando defiendan intentarán cubrirse las espaldas entre los del mismo equipo, marcar con presión e improvisar en una jugada para despejar con mayor contundencia el peligro. Hasta el comportamiento del portero se revisará para mejorar su papel con una preción mejorada.

Saldrá en otoño

Otras novedades serán el sistema de dribling de 360 grados, una nueva tecnología de animación para generar estos nuevos movimientos, y la idea de una mayor libertad en el desarrollo del juego, que permitirá regatear a mayores distancias y luchas cuerpo a cuerpo por la posesión más realistas. Finalmente, también habrá cambios en el modo Manager con más de 50. El título se espera que salga al mercado en otoño para PS3, Xbox 360, Wii, PC, PS2, DS y PSP.



«Los Lunnis» y «Los Sims 3»

PRESENTACIONES



Estuvimos en la presentación del juego de «Los Lunnis», para Nintendo DS, lanzado por 505 Games y realizado por la empresa malagueña Legend Studios. Los más pequeños de la casa se lo pasarán en grande superando, junto al querido Lucho, los 22 mini-juegos con los que aprenderán a reciclar, diferenciar los colores o preparar un desayuno mediterráneo. Todo ello para encontrar el libro Mágico de la bruja Lubina, que ha "desaparecido" misteriosamente. Lo mejor es que mientras juegan, los peques estarán acompañados de las mejores sintonías, videoclips y demás personajes del mundo de Luna Lunera. Y, los mayores, que no pierdan detalle porque el juego para PC «Los Sims 3», de EA, ya está en el mercado. La actriz Natalia Verbeke reconoció ser una auténtica fan del juego y detalló en la presentación de este título sus infinitas posibilidades creativas: podrás personalizar el aspecto de tus Sims en el nuevo "Creador de Sims", darle el carácter que más te guste de entre los cinco rasgos de personalidad disponibles y dotar de un sentido a su vida. ¡Tú eliges! Además puedes explorar nuevos lugares y compartir tus películas y Sims online.

Nueva versión en color violeta

LILAC PURPLE PSP-3000

El catálogo de colores que ofrece Sony para PSP sigue creciendo asegurándose que todo el mundo encuentre su versión favorita. El siguiente modelo será el Lilac Purple PSP-3000, que saldrá a la venta el próximo mes de octubre. Su llegada dará un toque femenino a la actual gama de colores de PSP-3000: Vibrant Blue (azul), Mystic Silver (plateado), Pearl White (blanco) y Radiant Red (rojo), sin olvidar el clásico Piano Black (negro). Muchos de estos nuevos colores vienen acompañados por los mejores juegos y unos accesorios imprescindibles. De esta forma, el público podrá empezar a disfrutar de todo un mundo de entretenimiento nada más abrir la caja. Los nuevos modelos incluyen la pantalla mejorada del sistema PSP-3000 y un micrófono integrado para charlar con amigos. Los propietarios de un sistema PSP pueden utilizar la herramienta para hacer fotografías, escuchar su música favorita, ver los vídeos más recientes, jugar a los mejores juegos o navegar por Internet.



Megaconsolas fue el único medio español que estuvo en Colonia en la presentación de Gamescom 2009.

gamescom

Su catedral, Patrimonio de la Humanidad desde 1996, y su carnaval, uno de los más famosos de los que se celebran en Europa, son dos de los principales emblemas por los que se conoce a Colonia. A partir del 19 de agosto también lo será por Gamescom. Esta Feria Europea de Entretenimiento Interactivo, que se celebra por primera vez en esta ciudad alemana, quiere convertirse en una de las ferias de referencia de Europa. Algunas maneras apunta para conseguirlo. Toma el relevo de la Games Convention de Leipzig, que era hasta la fecha la más importante, y ya han confirmado sus presencia 300 compañías, procedentes de 25 países. Atari, Sony, Sega, Nintendo, Konami, Namco Bandai, por mencionar algunas, no faltarán a la cita. Los expositores se repartirán entre los cinco inmensos pabellones del recinto ferial de Koelnmesse del 19 al 23 de agosto. En total 120.000 metros cuadrados para albergar tan magno acontecimiento. ¿Por qué Colonia? La respuesta la tiene Oliver P. Kuhrt, gerente de la Asociación Federal alemana de Software Interactivo de Entretenimiento y máximo responsable de Gamescom: "Colonia está muy preparada para organizar ferias de muestras de gran envergadura por sus infraestructuras, por su red de comunicación y su conexión internacional con rutas de transporte. No hay duda de que es un emplazamiento ideal para una industria como la de los videojuegos". Sólo por poner un ejemplo, desde esta ciudad emiten diez emisoras de radio y de televisión, entre las que se destacan la estatal WDR. ¿Y en qué consistirá? Será un espacio en el que las compañías más importantes del mundo lanzarán sus últimas novedades y donde también habrá espacio para otras iniciativas como la games-Competence, un apartado dedicado a la protección de los menores. Primer paso de Europa hacia la confirmación de una feria que pueda competir con gigantes como el E3 o el Tokyo Game Show.

Breves

Konami apuesta por España

«Castlevania: Lords of Shadow» está siendo desarrollado por la empresa española Mercury Steam. Esto demuestra el gran potencial de los estudios de desarrollo español, responsables de grandes proyectos internacionales.

«GTA» llegará a PSP

Rockstar Games, el conocido sello editorial de Take-Two Interactive, ha anunciado que uno de los juegos para portátiles mejor valorados de todos los tiempos, «Grand Theft Auto: Chinatown Wars», llegará a PSP.

Un Pokémon español

El barcelonés Lucas Flórez, de 12 años, se ha proclamado el mejor entrenador Pokémon de Europa en la categoría Junior de la final europea del campeonato "Pokémon Videogame Championship Series".

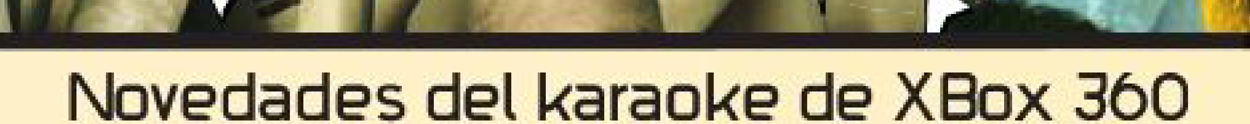
Innovación Campus Party

Campus Party se caracteriza por mostrar las últimas tendencias en tecnología y cultura digital con iniciativas de los participantes y con el prestigio de sus ponentes internacionales. Paulina Bozek (el éxito de una mujer en los Videojuegos), Pau García (creador del sistema operativo EyeOS) y Diego Saravia (la conexión argentina del Software) fueron los protagonistas en el especial apartado de innovación.

TOP TEN VENTAS



1. **Pokémon Platino** NDS
2. **Mario Kart** Wii
3. **Wii Fit** Wii
4. **Profesor Layton** NDS
5. **Pokémon Diamante** NDS
6. **Grand Slam Tennis** Wii
7. **PES 9** PS3
8. **Pokémon** Exploradores del Tiempo NDS
9. **PES 9** PS2
10. **FIFA 09** PSP



LIPS: NUMBER ONE HITS

El juego musical de Xbox 360 regresa este año con aún más canciones de éxito para vivir grandes emociones y para que puedas convertirte en un as del micrófono. «Lips: Number One Hits», la segunda entrega de la popular saga musical «Lips» de Xbox 360, llegará a las tiendas en el mes de octubre. Y lo hará con nuevas canciones que abarcarán todo tipo de géneros. Alguna de ellas tan pegadizas y rítmicas como «Viva la vida» de Coldplay; «Disturbia», de Rihanna; «U can't touch this», de MC Hammer; «More than words», de Extreme; «Apologize», de Timbaland y OneRepublic; «Karma Chameleon», de Culture Club; «I heard it through the Grapevine», de Marvin Gaye; «Oh, pretty woman», de Roy Orbison; «Ready, set, go!», de Tokio Hotel... ¡Y muchas más!

Combinado con los potentes micrófonos con sensor de movimiento y luces de colores, que son compatibles con los grandes juegos musicales que saldrán a la venta este año, «Lips: Number One Hits» te hará pasar una experiencia inolvidable en compañía de familia y amigos. Para los cantantes que quieren más, el Bazar de Xbox LIVE y la pestaña "Conseguir Música" ofrecen un gran catálogo de canciones descargables. Cada semana llegan al bazar nuevas canciones de todo tipo de género y packs específicos para los mejores artistas.





UN E3 PARA LA HISTORIA

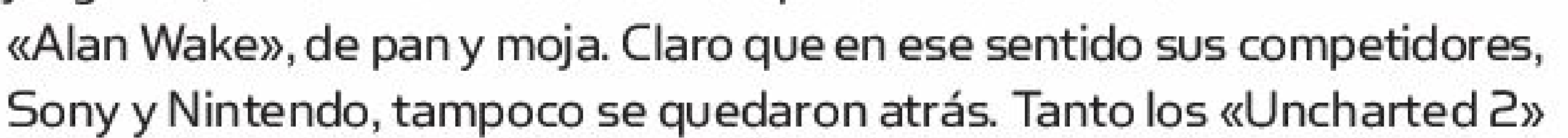
Ya echábamos de menos un E3 que nos dejara esa magnífica sensación de saborear la ambrosía del ocio electrónico para todo un año. Eso sucedió durante un buen tiempo y, tras un bajón de tres años, la feria del videojuego de Los Ángeles, la más importante del sector, ha vuelto por sus fueros y por la puerta grande para reverdecer viejos laureles.

Grandísimos anuncios y un catálogo soberbio de juegos puso los ojos como platos a los más de 40.000 asistentes al Convention Center. Estos privilegiados pudieron visitar decenas de stands para saciar sus ansias jugonas, amén de disfrutar de una puesta en escena magnífica de actuaciones musicales en vivo, decorados espectaculares, azafatas bombón y, cómo no, cientos de consolas a pleno rendimiento. Un show apoteósico como antaño que, a pesar de la crisis mundial, pinta el futuro de los videojuegos de color esperanza. No hay más que volver a recorrer los pasillos de la Feria para constatar tal afirmación. Un itinerario para hacerte la boca agua. ¿No te apetece?

CONFERENCIAS

Si algo tiene el E3 de atractivo son las novedades con las que las compañías buscan sorprender al personal. Nada crea más expectación que los anuncios de los tres colosos de la industria, Microsoft, Sony y Nintendo, revelados en conferencias ad hoc ante un auditorio entregado. Es como una especie de duelo a ver quién es capaz de ofrecer más. Y en esta ocasión ha sido Microsoft quien en opinión de los expertos se ha llevado el gato al agua. La presentación de Project Natal fue sin duda el auténtico bombazo de la Feria, con el mismísimo Steven Spielberg –que colaboró en su creación y trabajará en futuros juegos- sobre el escenario rindiendo pleitesía a este ingenio del que se espera revolucione nuestra forma de jugar en breve. No en balde su sistema de captura de movimientos es revolucionario, con ausencia total de mandos. Pero a esta genialidad se le unieron jugosas prestaciones para Live! Y sobre todo una lista de juegazos, desde el último de la franquicia «Halo» hasta «Alan Wake», de pan y moja. Claro que en ese sentido sus competidores, Sony y Nintendo, tampoco se quedaron atrás. Tanto los «Uncharted 2»





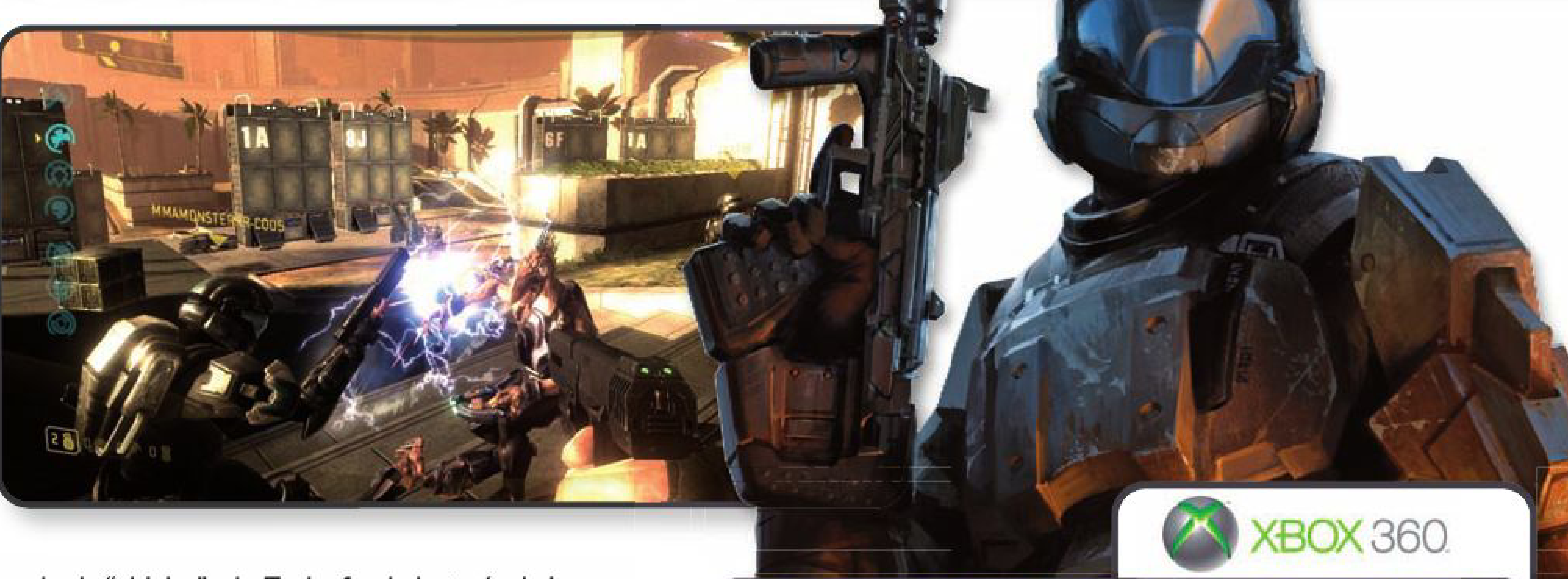
El estreno de «Metal Gear Solid Rising» en 360 ha sido una de las sorpresas de la Feria. Otro juego, «Alan Wake», suscitó todo tipo de comentarios positivos.

o «GT5» de Sony, o los «New Super Mario Bros» y «Metroid» de la compañía de Kyoto acapararon exclamaciones y aplausos en sus presentaciones, junto a muchos más juegos que nos van a hacer muy felices en los próximos tiempos. Además la puesta en escena de PSPgo el día de la conferencia de Sony demostró que hay todavía largo recorrido en la evolución portátil. Y para contrarrestar la euforia desatada por Project Natal, los chicos de Sony anunciaron también un nuevo sensor de movimiento que revitalizará el sistema EyeToy. Menos reacciones causó el Vitality Sensor de Nintendo, pero es que el listón de la competencia estaba ya altísimo, muy difícil de superar con un dispositivo al que hay que examinar con atención su funcionalidad.

CATÁLOGO DE JUEGOS

Pero como queda escrito arriba, aparte de descorrer telones para exponer lo último en hardware, el otro motivo de asombro, y también lo

«Halo», la franquicia por excelencia de Microsoft, volverá a impresionar con «Halo 3 ODST» a partir de septiembre. Y en 2010 con «Fall of the Reach»





que le da "chicha" a la Feria, fue la batería de juegos presentada a bombo y platillo. La verdad es que las third parties lo dieron todo para entusiasmar a propios y extraños. EA, UbiSoft, Konami , Capcom, Activision... todos ellos han aprovechado el gran escaparate del E3 para mostrar la crème de la crème de sus catálogos. Cierto que de algunos títulos se esperaba ver más, caso de «Gran Turismo 5», del que se gozó sólo en un estupendo vídeo y que no hace otra cosa que acrecentar los colmillos a los desesperados fans del juego de Polyphony hasta el 2010. Lo mismo pasó con el nuevo «Zelda» para Wii, del cual se supo de su existencia y nada más, ya que como dice el estandarte de Nintendo, el genial Shigeru Miyamoto, ahora prefieren sólo centrarse en su desarrollo. No obstante las sorpresas también se hicieron notar en juegos. La más sonada la del estreno de «Metal Gear Solid Rising» en 360, la primera vez que la saga aparece en esta consola, aunque también estará en PS3. El bombazo fue revelado por el mismo creador de «MGS», Hideo Kojima, en la conferencia de Microsoft, y aunque no se dieron detalles del juego parece que tendrá más acción que estrategia.

También Kojima fue a presentar a la otra orilla, la de Sony, «Metal Gear Solid Peace Walker», exclusivo para PSP. Aquí será Big Boss (padre de Solid Snake) quien protagonizará la infiltración en Sudamérica para destruir un Metal Gear volante. Hasta el próximo año no lo veremos, pero tiene una pinta estupenda y servirá para repotenciar la portátil de Sony, junto con juegos como el original «Invizimals», en el cual necesitaremos de la ayuda de la cámara para eliminar enemigos, o con las estimulantes conversiones de «Little Big Planet»,«Motorstorm» y (¡tachán!) «Gran Turismo», en octubre por fin en la PSP.

Mientras, en PS3 se iza la bandera de la exclusividad como lema. Desde luego un titulazo como «Uncharted 2» contribuye enormemen-



Steve Spielberg mostró su admiración por Project Natal en su presentación. Apenas hay juegos para este sistema, pero «Milo» de Peter Molyneux ya promete.

XBOX 360

MICROSOFT LANZA UNA BOMBA LLAMADA PROJECT NATAL

La compañía de Redmon ha dado un salto tecnológico de gigante al presentar Project Natal, un avanzado sistema de captura de movimentos que permite descartar el uso de mandos.

Una sofisticada cámara, con la que podemos interactuar, recoge todos los movimientos de nuestro cuerpo, trasladándolos al juego fielemente en tres dimensiones. De tal manera que bastará con realizar el gesto idóneo, como dar una patada a un balón o lanzar un bolo, para que en la pantalla se refleje nuestra imitación como en la realidad. Se trata de un paso más en la idea de control por gestos de Wii, pero esta vez sin mandos. Además incorpora un nuevo interfaz para 360, en el que los gestos de las manos permiten desplazarse por menús. Aún no hay fecha de lanzamiento.





Además de Project Natal, la conferencia de Microsoft sirvió para anunciar nuevos servicios en Live! Las nuevas opciones de conectar con Facebook, Twitter y el catálogo musical Last.fm, amplía la apuesta por las redes sociales en simbiosis con los juegos. Así también se va a poder descargar títulos como «Joyride» y «Shadow Complex» y juegos completos a través de un avanzado servicio, "Games on demand". Otro servicio mejorado es el de películas, con la inclusión del primer streaming instantáneo en HD.

te a esa labor. En la Feria se vio una espectacular fase de la aventura, donde el lacónico Drake se las veía tiesas contra un mogollón de soldados y un helicóptero, en un escenario de edificios cayendo devorados por las llamas, muestra de un apartado gráfico de campanillas. Impresionante. Tampoco se quedan atrás «M.A.G» (acción masiva para más de 250 jugadores), lo último de «Ratchet & Clank», o las aventureras «The Last Guardian» (de los creadores de «Ico»), «God of War III» (la nueva épica de Kratos) y «Heavy Rain». Para remate, «Final Fantasy XIII» y ¡Final Fantasy XIV! Este último será un juego de rol masivo online con el que se dice Square Enix pretende tirar la casa por la ventana. Lo veremos.

ALIMENTO PARA LAS NEXT GEN

En la misma sintonía de PS3, está Xbox 360. Acaso tener en exclusiva títulos como el inquietante y esperado «Alan Wake», la secuela mata-

Uno de los iconos de Nintendo, «Zelda», tendrá juego en Wii. Antes, en DS, podremos vivir otra aventura en «Zelda Spirit Tracks», donde Link viaja a un mágico mundo a bordo de un tren. El juego sigue el esquema de «Phantom Hourglass».

zombis «Left 4 Dead 2», el velocípedo «Forza Motorsport 3», la vuelta a la infiltración de Sam Fisher en «Splinter Cell Conviction» o «Crackdown 2», es para sacar pecho. Además, los de Microsoft a finales de septiembre pondrán en el mercado «Halo 3 ODST» y ya han anunciado para 2010 otro juego de su franquicia estrella: «Halo Reach». Armamento pesado en definitiva, para estar seguros ante la competencia.
Lo bueno del último E3 es que flotó en el ambiente la idea de que todas las consolas next gen cuentan con magníficos argumentos para contrarrestar a su contraria. Así la Wii ya se frota los circuitos con la aparición de «New Super Mario Bros. Wii». El carismático fontanero de Nintendo vuelve por Navidad, un Mario 2D de lo más clásico pero que innova con la posibilidad de que cuatro jugadores recorran a la vez un



Nintendo

NINTENDO CONSOLIDA SU FILOSOFÍA DE ACCESO FÁCIL PARA TODOS

No fue para Nintendo el año de grandes anuncios. La Feria le ha servido para reafirmarse en a idea de una diversión directa accesible a todos. No obstante, Wii Vitality Sensor sorprendió.

Fue el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, el encargado de hacer la presentación de Wii Vitality Sensor. Se desvelaba así uno de los grandes secretos de la compañía de Kioto, un medidor biométrico capaz de analizar el estado físico de las personas, que va conectado al puerto del nunchaku. Su uso es tan sencillo como meter el dedo índice en el sensor y rápidamente unos receptores de luz medirán nuestro flujo sanguíneo. La forma de interactuar con este dispositivo permitirá, por ejemplo, los turnos de respuesta entre contrincantes, según el nivel de nerviosismo.



Si bien no hay una fecha de salida para Wii Vitality Sensor, ni se sabe con qué juegos se le emparejará, Nintendo seguirá explotando sus complementos en armonía con juegos exclusivos. Así el lanzamiento de «Wii Sports Resort» y posteriormente de «Red Steel 2» serán idóneos para probar la fiabilidad de Wii Motion Plus, que mejora el nivel de precisión y manejo del mando de Wii. «Wii Fit Plus» ofrecerá distintas sensaciones sobre la Balance Board con nuevos ejercicios y pruebas.

mismo nivel. Más revolucionario se nos presentará en el siguiente año con «Super Mario Galaxy 2», del que se espera supere al primer juego, una auténtica obra maestra. El otro as de Nintendo en cuanto a juegos, fue «Metroid Other M», que se ganó calurosos aplausos el día de su presentación. Conoceremos más del pasado de la aguerrida Samus y combinará perspectivas 2D y 3D dentro de un fabuloso apartado gráfico. También afilaremos el Wiimote con «Red Steel 2» y «No More Heroes 2», y sudaremos la gota gorda con «Wii Fit Plus». ¿Y para DS, qué. Pues nada menos que «Zelda Spirit Tracks», el mítico



La viva imagen de la aventura la personifica Drake, el caza-tesoros que nos encandiló en «Uncharted». La esperada segunda parte ya la tenemos cerca y por lo visto en la Feria será explosiva.

«Golden Sun» y el buen humor de «Mario & Luigi 3», un trío de lujo para empaparnos de espíritu rolero. Y para seguir la huella del crimen, títulos tan interesantes y divertidos como «Women´s Murder Club» y «Professor Layton and the Diabolical Box».

En la retina y en la memoria (que recuperaremos en el momento de sus lanzamientos) quedan muchos y fabulosos juegos. Por ahí algunos del género musical tan destacables como «Guitar Hero 5», «DJ Hero» o «Beatles Rock Band» (por cierto, presentado por los mismísimos Paul McCartney y Ringo Starr). O los clásicos futboleros «FIFA 10» y «PES 2010». O las secuelas «Modern Warfare 2» y «Mass Effect 2». O el habitual juego de Tony Hawk, «Ride», que se puede gozar subido a una tabla de control con forma de monopatín. Y muchos, muchos más. Más de 300 juegos para una Feria, esta vez sí, que ha recuperado el pulso de las gloriosas ediciones del pasado.



El juego musical «DJ Hero» causó sensación. A través de su periférico vamos a poder controlar partidas rebosantes de ritmo dance.

PlayStation™

SONY REFUERZA SU PORTÁTIL CON UN PRÁCTICO CAMBIO DE CARA

La compañía nipona lanza PSPgo, una nueva versión de PSP más enfocada a la comodidad y a la posibilidad de contar inmediatamente de una gran variedad de contenidos digitales.

PSPgo supone una serie de interesantes cambios respecto a PSP: pantalla deslizante que permite ocultar el panel de botones (cruceta, joystick y botones clásicos de PlayStation), mide 3,8 pulgadas frente a las 4,3 del primer modelo, es más ligera de peso y cuenta con 16 gb de memoria.
En cuanto a las prestaciones, no cuenta con ranura UMD, de tal manera que tanto juegos como cualquier otro contenido digital se dispondrá mediante descarga. Así comodidad de manejo y funcionalidad se unen en la nueva portátil.



Sony puso de relieve su particular apuesta en la captura de movimientos para PS3. Se trata de una cámara que recoge la luz emitida por un mando especial y recrea sus movimientos en 3D. La demostración realizada en la conferencia escenificó el gran paso respecto a EyeToy. Como lo son también las innovaciones en "Home", el mundo virtual PlayStation, que recreará nuevos entornos inspirados en exitosos juegos como «Infamous» y «Buzz».

HARRY POTTER
Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

Tras un año haciendo novillos, nuestro mago con gafas preferido (después de Juan Tamariz, claro) vuelve por sus fueros con una nueva aventura más luminosa, hiperactiva, hechizada y hasta enamorada que (casi) nunca. Hogwarts, ciudad de vacaciones

Bueno, pues ya tenemos con nosotros al Pitagorín de Hogwarts (aunque con el estirón que ha dado últimamente parece más bien un escolta de los Nuggets, sin tatuajes, eso sí). Seguro que más de uno le ha echado de menos, porque hacía nada menos que dos temporadas que no catábamos sus aventuras multiplataformeras, concretamente desde «La Orden del Fénix», uno de los mejores títulos de la saga según crítica y público. Aunque ahora nos vamos a hartar, ya que se tendremos tres películas en menos de un año (ésta y las dos partes de «Las reliquias de la muerte») y, de postre, versión Lego. Pero centrémonos de momento en este nuevo título, «Harry Potter y el misterio del príncipe», que aglutina todas las virtudes de la anterior entrega y suma unas cuantas novedades de lo más interesantes. Eso sí, siempre tengamos en cuenta que EA cuida como un tigre albino a una de las niñas de sus ojos de su compañía, por lo que la «placa base» del juego permanece de forma sagrada y reforzada.

Vamos con el argumento, que convoca a nuestros amiguitos del alma (ya son como de la familia) en el sexto año en el cole mágico -toda una ingenie-



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

A POR LA SNITCH DORADA

Una vez más, la mejor manera para descargar tensiones y azuzar la competitividad es echar unas partiditas de Quidditch. Una disciplina que siempre ha sido atractivo principal de la saga (incluso con spin-off hace unos años). Aquí, se ha potenciado a conciencia, por lo que podremos disputar vibrantes choques contra Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin, con golpes y tácticas nuevas para esquivar la bludger y atrapar la snitch dorada como un galáctico cualquiera.

FICHA TÉCNICA

EA
Acción/Aventura
Julio
12+
www.es.ea.com

A FONDO



SALSA ROSA

Quizá la tajada argumental más curiosa y jugosa del juego es la que afecta a las hormonas de los pobladores del castillos. Y es que, aunque ya hubo algún escarceo primerizo, aquí el amor está en el aire: a Harry le mola Ginny, aunque a Dean Thomas también. Lavender Brown bebe los vientos por Ron pero no hace ascos a los bombones de Romilda Vane. Y para terminar, la pobre Hermione muerta de celos y al quite. Y todo este enjuague sentimental será determinante en el trascurso de las misiones, claro. En fin, que más que Howgarts esto parece "Gran hermano".

ría lo suyo-, mientras que la sombra de Voldemort se cierne cada vez más sobre los muggles y el mundo mágico, y Hogwarts ya no es el lugar seguro de siempre (aunque la verdad es que pocas veces lo ha sido). Así, Harry sospecha que el peligro puede acechar incluso entre los muros del castillo, pero Dumbledore está más que decidido a prepararlo para la batalla final. Juntos intentarán encontrar una forma de derribar las defensas de Voldermort y, para eso, recluta a su viejo amigo y colega, el estrafalario profesor Horace Slughorn. Lo dicho, que se barrunta la apoteosis final, así que se ha echado casi toda la carne en el asador y se nota. Excelentes gráficos, escenarios y texturas y animaciones (faciales sobre todo) más curradas que en otros y olvidables capítulo de la saga sirven en bandeja una aventura vibrante y llena de guiños para los fans.

Acción mágica

Destacando a bote pronto algunos de sus prodigios, nos podemos quedar con unos duelos espectaculares contra los mortífagos en Hogwarts o los inferi en la cueva de los horcruxes, aunque si preferimos exploración, el juego nos tiene reservada una agradable sorpresa: misiones nocturnas en las que recorreremos el castillo mientras los alumnos duermen, con toda la sal y pimienta pica-pica que esto conlleva. Hablando de pócimas, esta vez la carta de hechizos es más abundante que nunca, ya que el profesor Slughorn nos abre el libro secreto del Príncipe Mestizo de par en par. Algo que podremos aprovechar para gastar bromazos a los colegas, desde bombas fétidas a embrujos paralizantes. En fin, un juego que contiene todos los ingredientes para entusiasmar a los fans, no tan oscuro como otras entregas sino algo más combativo y festivo. Se acerca la traca final y la mas-

GUÍA DE JUEGO

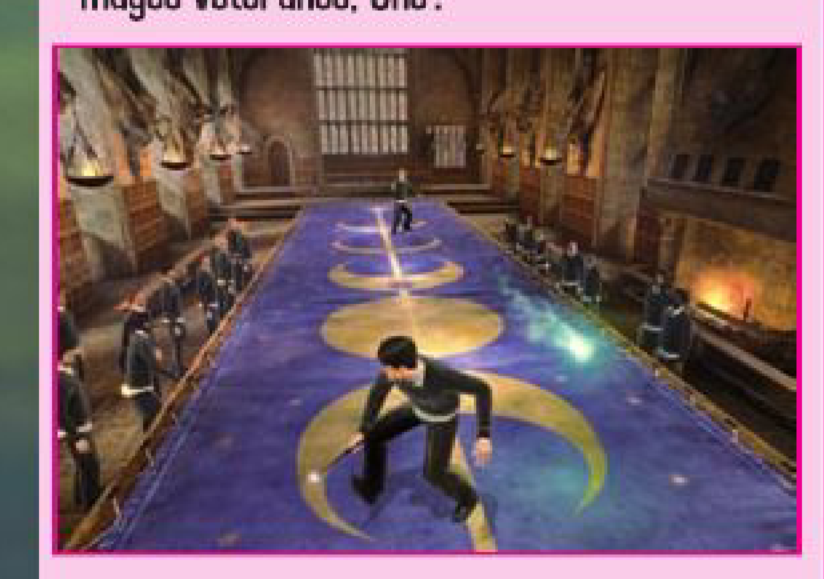


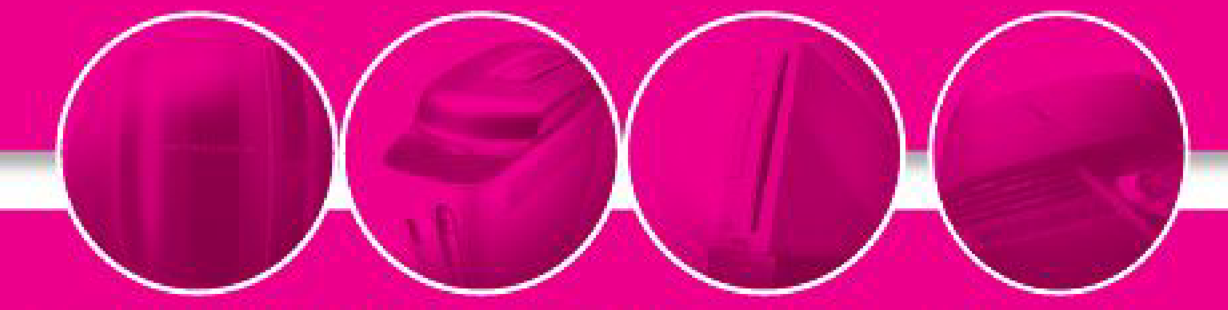
Antes que nada, recordemos que la saga «Harry Potter» fue una de las que más se preocuparon para evitar el «síndrome churrero multiplataformero». Así, cada versión tenía sus propios intríngulis, sobre todo en las consolas portátiles, como es natural. Algo que aquí se intensifica a base de simpáticos minijuegos con el stylus como varita y cantidad de recompensas mágicas,



gadgets, cromos... Aunque, cómo no, el gran salto vino de la mano de la Wii. Y aquí sí que han dado el do de pecho, sobre todo en los combates y en los matchs de Quidditch, donde tendremos que coordinar WiiMote y nunchaku con maña y fuerza.

En el resto de versiones, la jugabilidad y los controles son más o menos estándar, aunque si tenemos alguna duda razonable se la podemos hacer llegar a Nick Casi Decapitado que, aunque su nombrecito espante, es un hacha (nunca mejor dicho) nos dará valiosas pistas y trucos. Un buen consejo es pasarnos por el Club de duelo de Gryffindor para perfeccionar nuestras habilidades antes de enfrentarnos a los combates mayores. Y, como siempre, ojo con los hechizos por si salen ranas en vez de príncipes. Pero vamos, en esto ya somos magos veteranos, ¿no?





TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

PS3/XBOX 360, Wii, PS2

TRANSFORMERS
LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

Las grandes producciones cinematográficas de Hollywood ya nunca vienen solas. Siempre les sigue una adaptación de rigor en los videojuegos, cuya calidad generalmente suele estar por debajo de lo que se espera de ellas. Curiosamente no ha sido este el caso del primer «Transformers» que veía la luz hace ya algún tiempo, como tampoco el de su continuación, que busca explotar el concepto original mejorando el estilo gráfico, la jugabilidad y el argumento.

De este modo volvemos a la guerra entre los Autobots y Decepticons en una aventura que invita al jugador a convertirse en un mastodóntico ente de metal capaz de convertirse en un coche deportivo en un abrir y cerrar de ojos. De hecho esta es la faceta que más les caracteriza si obviamos por un segundo el arsenal que portan cuando la acción se hace inevitable.

Nuestro papel consiste en vagar por la ciudad tratando siempre de cumplir el objetivo marcado, con un protagonista que tan pronto vuela como lanza misiles a enemigos igual de poderosos que él. Escalar torres o edificios, conseguir mejoras para el diseño que nos acompaña desde los primeros compases de la aventura e incluso librar épicas batallas multijugador son algunas de las características de una continuación que nada tiene que envidiar a los más grandes del género.

Hay algunos puntos que quedan por debajo del cómputo global, por lo que al buen aspecto que luce gráficamente hay que lamentar alguna que otra ralentización, así como a falta de un guión lo suficientemente profundo como incitar a los jugadores a disfrutar del título durante meses. Pero lo que ofrece es de sobra suficiente para garantizar la diversión, más aún si somos seguidores de esta mítica franquicia animada.

VAL...

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

VERSATILIDAD ABSOLUTA

Coche, avión o robot destructor. Da igual lo que queramos ser, ya que «Transformers 2» ofrece todas las posibilidades imaginables para los jugadores. Basta con pulsar un botón para que la transformación tenga lugar en la pantalla, en uno de los requisitos imprescindibles que hemos de dominar si nuestro objetivo es terminar las misiones con todos los extras a nuestro alcance. No es fácil dominar el sistema, pero una vez conseguido es realmente placentero.

...cha técnica

- Activision
- Acción
- Julio
- 16+
- www.transformersgame.com

A FONDO

OVERLORD II

Alerta, centinela, que el perverso «señor del mal» y sus descacharrantes esbirros siguen dando guerra por doquier con sus bufonadas y charlotadas.

No es de extrañar que las evoluciones de estos gremlins con muy mala uva hiciesen las delicias de los jugones más acostumbrados a la estrategia peplum seria y uniformada. Quizá tampoco era para tanto, pero el boca-oreja funcionó de maravilla, así como la expansión «Raising Hell» de la temporada pasada. Así que este verano han tirado la casa por la ventana, tanto en las consolas portátiles (objeto de análisis aparte) como las de sobremesa, de las que aquí nos ocupamos. Al lío, pues. Estamos en el Imperio Glorioso, aparentemente en calma hasta que un joven de la lejana región de Nordberg es acusado de hacer magia. Pero resulta ser el hijo del mismísimo Overlord, así que ya está el tomate liado.

Gracias a un guión de lo más jocoso de Rhianna Pratchett, dirigiremos la tropa de medianos, troles, elfos y enanos, junto con otros personajes nuevos, como brujas malas, hombres de jengibre y hasta una "licántropa" Caperucita Roja. Toda una horda de esbirros, más listos, letales y gamberros, consagrados a conquistar reinos y acabar con todo resto de magia que encuentra, así que ha llegado el momento de convertirse en Esbirrus Supremus y enviar las tropas. Por tanto, prepárate para causar estragos por doquier y destrozar edificios y escenarios alucinantemente recreados. Uno de los elementos a revisar fue la IA de los Minions, factor aquí convenientemente mejorado, por lo que los esbirros también sabrán montar en lobo y poseerán diversas habilidades en la batalla. En fin, una simpática extravagancia para llenar de polvos pica-pica la sangría veraniega.



FICHA TÉCNICA

- Codemasters
- Acción/Aventura
- Junio
- 16+
- www.overlordgame.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

TOMANDO LOS MANDOS DE WII

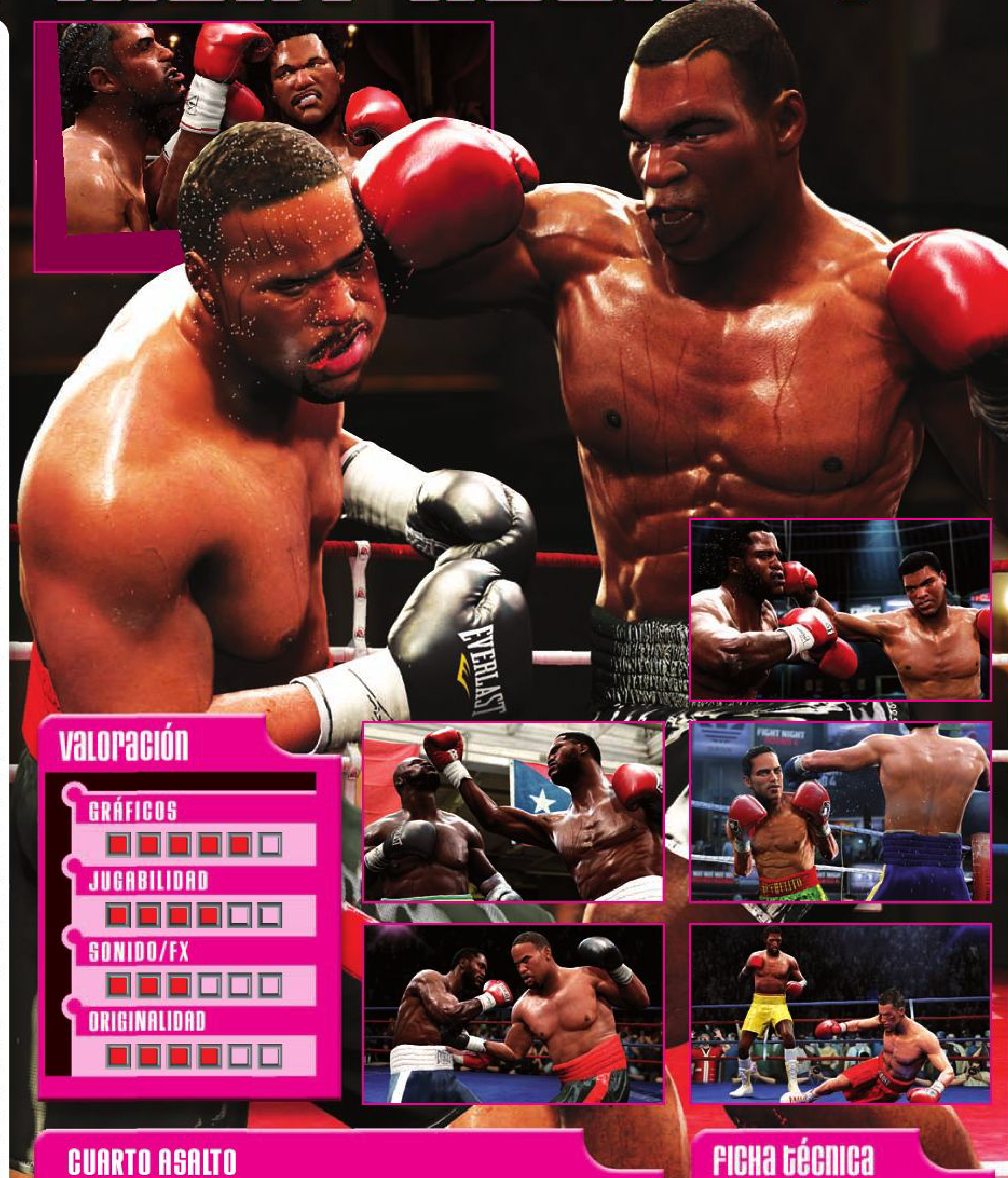
Además de en PS3 y Xbox 360, no se puede obviar que en la versión para Wii esta aventura fantástica brilla con luz propia, bajo el título «La leyenda siniestra». Con este juego los mandos de la consola son batutas ideales para sembrar el caos y el vandalismo fino. Así, daremos órdenes con el Wiimote y el nunchaku, lanzaremos a nuestras tropas, convertiremos a un Overlord en misil teledirigido y hasta podremos coger por el cuello a un esbirro para hacerle una corbata a medida. Algo bruto pero muy cachondo.

FIGHT NIGHT ROUND 4

El título definitivo para dejarte KO. ¡Una maravilla pugilística!
La última película de Rocky, aunque no muy buena, tenía un detalle interesante para los jugones. Se trataba de una simulación en videojuego de un combate entre Balboa y Dixon, donde se daba por ganador al personaje interpretado por Stallone. Esta misma idea, entre otras muchas, se traslada con éxito a la cuarta entrega de «Fight Night Round 4», que se consagra en el olimpo de los juegos deportivos con un título sensacional. En el ring podemos enfrentar a Jake Lamotta ("Toro Salvaje", un boxeador de los años 40), con Jermain Taylor, uno de los pesos medios más respetados actualmente. Y eso sin olvidar a leyendas como Ali, Foreman, Lennox Lewis o el tristemente de actualidad Mike Tyson.

El juego de 2006, por calidad técnica y jugable, podría perfectamente haber salido a la venta ayer, pero su continuación, tras varios cambios de dirección e incluso un estudio dirigido a la quiebra, se presenta como un puñetazo demoledor en los circuitos de las máquinas más potentes del momento. Donde antes había clipping, ahora hay animaciones dinámicas. Donde antes había moviolas demasiado repetitivas, ahora hay impresionantes secuencias. Y donde antes había espectáculo, en «Fight Night 4» hay casi arte.

Los controles, lamentablemente, prescinden del control simplificado que ofrecía su antecesor, así que para jugar con garantías tienes que olvidarte de pulsar botones o gatillos. Sólo sirven para movimientos muy concretos, cubrirnos o agacharnos. El secreto está en el stick analógico derecho, que controla ambos puños en orientación y potencia. Aunque la curva de aprendizaje es alta, la satisfacción que supone dominar este sistema también lo es, y permite una variedad impresionante de movimientos. La exigencia del control no debería hacer a nadie "tirar la toalla", porque se estaría perdiendo uno de los "pesos pesados" que se esperan para este año.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

CUARTO ASALTO

Aunque era raro para un título firmado por Electronic Arts, el «FNR3» no destacaba por tener un editor muy variado. Por suerte, en su secuela si encontramos muchas opciones para personalizar a nuestro púgil, pudiendo incluso echarnos una foto con las cámaras oficiales de cada consola y ponerla sobre la cara de un luchador. También están muy mejorados los minijuegos de entrenamiento, aunque las pruebas de reflejos pueden acabar con la paciencia de más de uno. Gráficamente, aparte de la tensión de los músculos y la increíble fluidez de movimientos, llama la atención que cada caída a la lona es única, dependiendo de la fuerza que lleve el puñetazo que la provoca.

FICHA TÉCNICA

- EA Sports
- Deporte
- Junio
- 16+
- http://fightnight.easports.com

PS3/XBOX 360

PROTOTYPE

Descubre tu pasado... ¡comiéndote a tus enemigos! Con este personaje vas a tener superpoderes alucinantes.

Imagínate que te despiertas en una sala de autopsias, rodeado por un par de científicos dispuestos a abrirte en canal para conocer, ejem, los "entresijos" de tu vida. Seguramente te levantarías de la mesa de operaciones cabreado. Y muy probablemente te preguntarías qué demonios estás haciendo ahí. Es lo que le pasa a Alex Mercer en «Prototype», un juego llamado a cambiar el género de las aventuras tipo «GTA» con superpoderes.

La historia nos sitúa en la ciudad de Nueva York, que está sufriendo una epidemia de origen desconocido. A nosotros, que no recordamos nada, parece que la plaga que asola la Gran Manzana nos afecta convirtiéndonos en un mutante con atributos físicos sobrehumanos. Hablamos de capacidad de mimetización, de que nos surgen poderosísimos brazos o de que podemos correr y saltar mucho más rápido y alto que cualquier superhéroe al uso. Por si esto fuera poco, el ejército que misteriosamente intenta abatirnos va cargado de armas que podemos destruir con un parpadeo (ya sean tanques o helicópteros), o bien utilizarlos en nuestro favor. Así, ¿para qué estirar nuestras monstruosas extremidades mutantes cuando podemos coger un lanzagranadas y acabar con los enemigos a distancia? La parte salvaje viene cuando nos enfrentamos a ellos cuerpo a cuerpo, ya que la imaginación de Mercer no tiene límites cuando se trata de acabar con los malos. Luchando de cerca, verás más hemoglobina que en un autobús de donantes de sangre. Además, acabando con ellos de esta manera podremos absorber su material genético, y con él sus recuerdos, los cuales nos vendrán muy bien para saber de dónde demonios ha salido todo este caos.

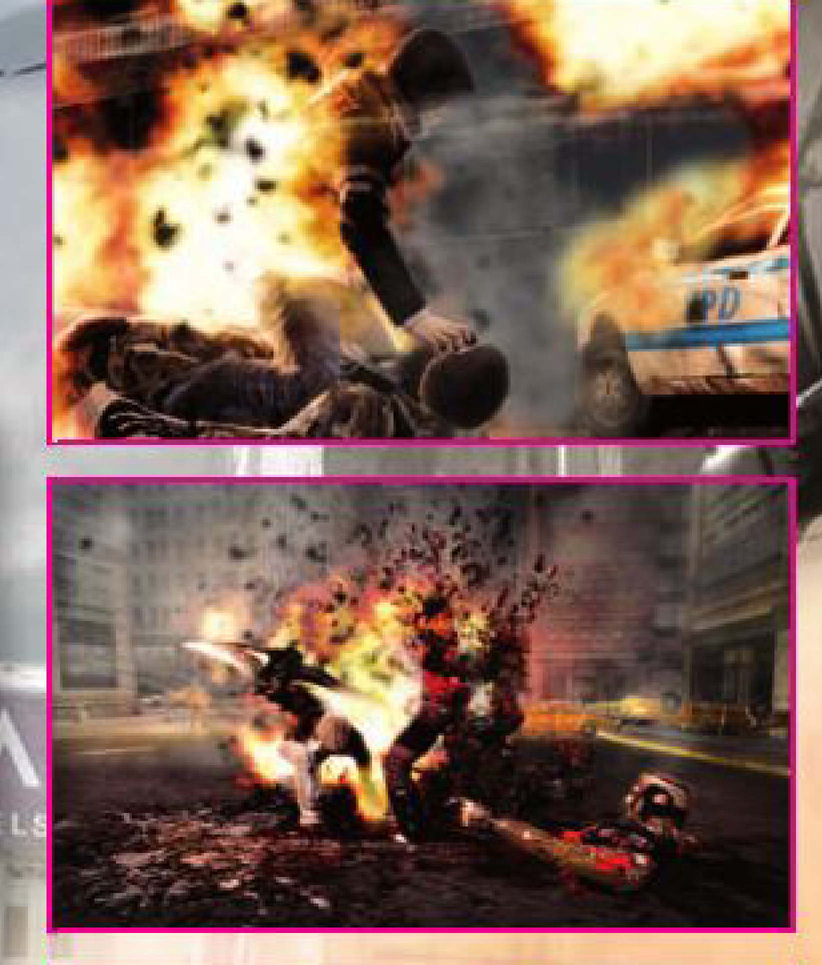
Prodigios técnicos

Técnicamente, se nota que llevan mucho tiempo desarrollando «Prototype». Los mapas, sin ser calcados a las localizaciones neoyorquinas, sí tienen ese regustillo cosmopolita y yanki que caracteriza a la ciudad de los rascacielos, y en general el entorno responde correctamente a nuestros "estímulos". Vamos, que el asfalto se rompe a veces y el mobiliario urbano es bastante interactivo. Las animaciones para lograr el caos también están muy conseguidas, y de verdad parece que estamos controlando a un potro desbocado imparable frente a cualquier obstáculo. Artísticamente convence sin fisuras, gracias a que la ciudad evoluciona según se agrava la peste que ha provocado el ataque masivo de locura y la intervención del ejército.

En sonido también sobresale, y el ambiente épico se traslada con mucho acierto tanto en su banda sonora como en el catastrofismo de los efectos. Gritos de pánico, súplicas e interpretación en el doblaje son igualmente extraordinarios, además de estar perfectamente integrados en el apartado sonoro, algo que no siempre sucede.

«Prototype» tiene competidores muy similares, pero tiene suficiente calidad como para destacar por sí solo y ofrecer













FICHA TÉCNICA

- Activision
- Acción
- Junio
- 18+
- www.prototypegame.com

PERSONAJES PROTOTÍPICOS

Dicen que detrás de todo gran hombre hay una gran mujer. En el caso de Alex Mercer, se trata de su hermana Dana. Es una hábil periodista con acceso a mucha información a través de la red, pero no tiene todas las respuestas y no sabe realmente qué nos ha pasado. El doctor Ragland es otro de nuestros aliados; como superviviente de la masacre en la ciudad y con sus conocimientos en materia de enfermedades contagiosas, ha podido investigar el origen de la enfermedad, y tiene teorías sobre de dónde podrían venir todas las desgracias. Los indicios conducen a una organización militar conocida como Blackwatch, cuyo soldado más temible es el conocido como El Especialista: un adversario tan temible como Némesis en «Resident Evil» que parece estar de vuelta de todo y acostumbrado al peligro extremo.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

A FONDO



GUÍA DE JUEGO

Hacerse con el control de Mercer es por norma general muy sencillo. Podemos correr como Ben Johnson, saltar como Hulk y levantar coches como en «Crackdown». El problema viene cuando tenemos que elegir cuál es el movimiento que mejor nos conviene apara alcanzar o derribar un objetivo, ya que es tan amplio el catálogo de movimientos que seguramente acabemos utilizando los mismos una y otra vez. Además, algunos de estos movimientos requieren que pulsemos simultáneamente tres botones y el stick analógico. Por contra, para enfrentarnos a enemigos a distancia no hay duda: lo más espectacular y eficiente es coger a un soldado y lanzarlo con fuerza a objetivos lejanos. Dado que somos prácticamente indestructibles, el sigilo se queda sólo a discreción del usuario, y lo normal es que mostremos nuestro poderío con fines casi exhibicionistas. Es estiloso, elegante y superpoderoso, lo que unido a un manejo asequible, lo hace tremendamente divertido. Cada nueva habilidad se desbloquea haciendo cualquier cosa, pero sobre todo golpeando. Ciertamente, los oponentes que más nos costarán son los helicópteros, armados con peligrosos misiles, y nuestro misterioso antagonista soldado, todo un peligro con armas en las manos incluso careciendo de nuestros poderes.

SIGUIENDO LA MODA

«Prototype» ha tenido la mala fortuna de compartir lanzamiento con un juego que tiene casi la misma temática y desarrollo. Hablamos de «inFamous», otro título de Sony con características semejantes e historia casi paralela. La verdad es que se debe a la casualidad más que a otra cosa, porque ambos títulos llevan un porrón de años en desarrollo (la primera vez que oímos hablar del juego de Activision fue en el E3 de 2005). Cada uno apuesta por un acercamiento distinto al mismo tema, aunque si los ves de pasada, posiblemente acabes pensando que se trata del mismo videojuego. No te confundas, ambos son grandes, y si te gusta el género, los dos te entretendrán mucho tiempo. Sólo faltaba que también tuviéramos en las tiendas «Crackdown 2»...

RED FACTION GUERRILLA

En el ya lejano 2001 la PS2 albergaba un shooter que iba a suponer una pequeña revolución dentro de un género al que aún le faltaban unas cuantas ráfagas de metralla para ser lo que ahora es. Sin inventar la penicilina, Volition nos regaló una ración de acción desenfrenada que mantuvo el tipo muy dignamente en sus sucesivas secuelas. Ahora llega el último y muy remozado episodio, donde los "proletas" marcianos seguirán con su revolución permanente contra los tiranos de turno. Así, el argumento nos presenta a Alec Mason quien, atraído por las ricas vetas de mineral marciano, llega a Marte deseando comenzar una nueva vida, idea chafada por el Earth Defense Force, antiguos protectores de los colonos de Marte que han establecido duros puntos de control y las patrullas armadas están por todas partes. Así que la resistencia Red Faction debe rearmarse medio siglo después de que empezase la revolución.

Con una base de misiones encaminadas a dominar las seis áreas de Marte, el juego nos brinda un amplio abanico de posibilidades estratégico-operativas, desde tender emboscadas en complejos militares, a sabotear las líneas de suministros enemigas, pasando por rescatar a presos revolucionarios utilizando tácticas de guerrilla sobre la marcha. Todo ello, llevado a cabo con un arsenal de armas avanzadas e improvisadas entre las que se incluyen soldadores, cohetes termobáricos y nanorifles. Incluso podremos "distraer" al enemigo tanques de artillería con misiles y excavadoras mineras mecanizadas. En la guerra todo vale. Una jugabilidad espectacular gracias a la Tecnología Geo-Mod 2.0, que deslumbra en los áridos paisajes marcianos o las metrópolis alien, y un toque «a las barricadas extraterrestres» de lo más curioso le dan aire y caña a una saga en alza.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	4/6

MARCIANOS UNIDOS

Evidentemente, este es uno de esos títulos que gana enteros a porrillo en los combates multijugadores, con 16 usuarios y varias mochilas capaces de cambiar la partida. Acciones como voladura de puentes al paso de los convoys enemigos o colocación de explosivos vehículos bomba multiplican su efecto bélico con modos multijugador tales como Anarquía, Asedio y Control de daños. Marcianos unidos jamás serán vencidos.

FICHA TÉCNICA

- THQ
- Shooter
- Junio
- 16+
- www.redfaction.com

PS3/XBOX360/PS2

SBK 09

La simulación está de capa caída en la actualidad. Es difícil encontrar un simulador de motociclismo que nos ponga al frente de un vehículo tan potente como son las 'Superbikes', las hermanas mayores de la popular MotoGP por donde desfilan Pedrosa, Rossi o Lorenzo en los últimos tiempos.
No obstante existe una compañía que sigue apostando por ofrecer esta disciplina al público en general, con una dosis bastante elevada de realismo. Este es el punto principal que diferencia al título de sus competidores; la posibilidad de competir en un torneo mucho más exigente que el que estamos habituados a observar por televisión. Caídas espectaculares, gráficos de infarto... Milestone, los encargados del desarrollo, han querido asegurar un nivel medio de calidad que se traduce en una experiencia realmente agradable para los amantes del género.
Es importante recalcar eso de 'amantes' ya que, por su nivel de complejidad a la hora de conducir las motos, «SBK09» se perfila como uno de los títulos más realistas en cuanto al comportamiento sobre la pista se refiere. No sólo en cuanto a la reacción en velocidad, manejo e Inteligencia Artificial, sino también a la hora de plasmar efectos atmosféricos de infarto, un gradería repleto de público y muchos otros detalles que definitivamente impactan a poco de comenzar a jugar.
Quizás sea precisamente esta obsesión por el realismo lo que dificulta a los jugadores menos experimentados el poder disfrutar del juego. Es mejor olvidarse de las posibilidades del modo arcade, que aun pese a su nombre sigue exigiendo numerosas horas frente a los mandos de la consola.



UP&DOWN

Simulación hiperrealista, sabrá satisfacer a los más exigentes en este sentido

Es mejor olvidarse del modo arcade. Se quiere mucha práctica para llegar a lo más alto del podio.

Compañía: Black Bean | Género: Carreras | Lanzamiento: Mayo | 3+ años

G-FORCE

Decir Disney y decir ratones suele ser sinónimo de magia y pasta gansa aseguradas. Y si en vez de herederos de Mickey son de Hamtaro, tampoco importa mucho. Véase el nuevo éxito animado de la factoría, una película con unos hamsters que serían la envidia de James Bond y de los hombres de Harrelson juntos. Hace poco, Disney hacía público su interés en desarrollar el 3-D para su división interactiva, y títulos como «G-Force» bien podrían servir de conejillos de Indias. Y nunca mejor dicho, claro. Así, tendremos a nuestro escuadrón de cobayas de élite creadas en algún laboratorio infernal del Pentágono (o la CIA, incluso) y entrenadas para utilizar habilidades especiales y la última tecnología para completar misiones secretas. Algo que tendrá que demostrarse cuando un malvado ejército robótico haga acto de presencia y, dirigidos por el doctor Leonard Saber, amenace con sembrar el caos mediante el control de los electrodomésticos de todos los hogares.
Para guiar a nuestro escuadrón, podremos controlar a Darwin, el líder de G-Force y a la mosca experta en espionaje, Smooch. Estos dos personajes, junto con el resto de sus compañeros utilizarán su equipo de alta tecnología (con armas como lanzacohetes, lanzallamas, rifles de repetición o pistolas congelantes y gadgets con visión de infrarrojos) y su maestría en la infiltración para pelear con licuadoras, planchas o aspiradoras con muy malas pulgas. Unos escenarios domésticos y amplísimamente interactuables y muchas misiones llenas de ingenio hacen de este «Splinter Cell» ratonil un simpático juego multiplataforma para disfrute de los más pequeños de la casa. Malditos roedores...

UP&DOWN

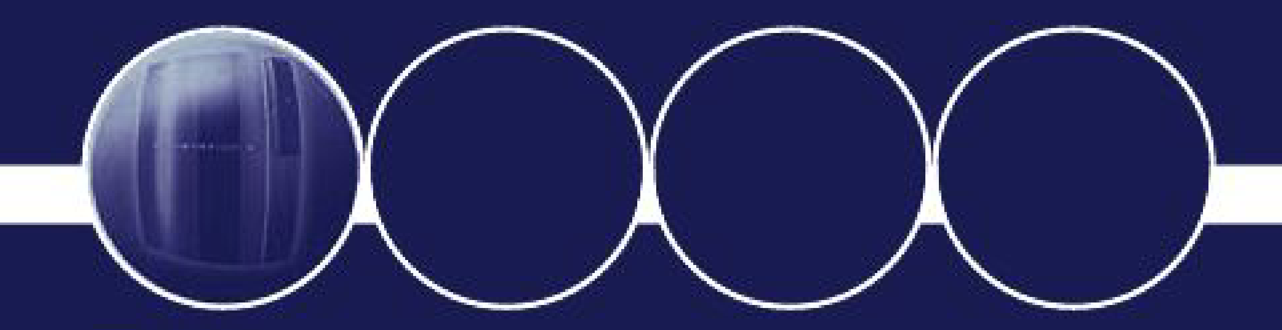
Gran interactividad con el entorno y la posibilidad de escuchar las voces de Nicolas Cage y Steve Buscemi.

Misiones no muy variadas y la posibilidad de escuchar la voz de Penélope Cruz.





Compañía: Disney Interactive | Género: Acción | Lanzamiento: Julio | 7+ años



SINGSTAR POP

Pon a prueba tu voz con los temas pop más pegadizos de los últimos tiempos. ¿Desafinarás tanto como para que tus amigos se tapen los oídos o les dejarás con la boca abierta? ¡Coge tu micro y a cantar!

Las fiestas estivales son un complemento imprescindible con el que disfrutar del verano. Ahora que tienes más tiempo libre, júntate con tus amigos y prepara un gran karaoke en el salón de tu casa con los mejores ritmos del pop, de ahora y de siempre, que podrás encontrar en el nuevo juego «SingStar Pop 2009».

Ya sabes que para moverte con soltura lo mejor es que utilices los micrófonos inalámbricos. Entérate: los cables ya han pasado a la historia así que cárdate el pelo y, sin miedo a tropezar, ponte tus mallas de colores para meterte en la piel de Bon Jovi e interpretar a la perfección su tema "Livin' on a prayer".

Si lo tuyo no son los clásicos, no te preocupes. Los más jóvenes se sentirán como unas auténticas estrellas al poder interpretar "Física o Química" del grupo Despistaos; los incondicionales de El Canto del Loco podrán poner a prueba su voz con la entrañable canción "Peter Pan" y los más rockeros podrán meterse en la piel de La Fuga al cantar "Malos pensamientos". Además, esta nueva entrega cuenta, por primera vez, con la colaboración del grupo Estopa y el tema que les lanzó a la fama: "Por la raja de tu falda".

Si eres de los románticos, seguro que te lanzarás con "Te perdí", de Iguana Tango con Belén Arjona; con el clásico de Amaral "Te necesito", con "Pretendo hablarte" de Beatriz Luengo o con el simpático tema "Tenía tanto que darte" de Nena Daconte. Y los bilingües también tienen para elegir: atrévete con el soul de Amy Winehouse "Rehab", con el pegadizo "Human" de The Killers o con la conocida canción de The Script "The man who can't be saved".

¿A qué esperas? Ve calentando la voz y ¡conviértete en la estrella del verano!

Valoración

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	3/6

CONTROL DE VOZ, LA NUEVA FUNCIÓN

El juego incorpora una novedad que no te puedes perder y que te hará la vida más fácil a la hora de decidir la canción que desees interpretar. Descubre la novedosa función del juego "Control de voz", una opción con la que podrás moverte por la lista de canciones usando, únicamente, los micrófonos. Así que... ¡olvídate del mando! A partir de ahora, elige la canción que desees interpretar navegando por el carrusel de canciones con tu micrófono inalámbrico en mano, y, cuando encuentres el tema que tanto te gusta, ¡selecciónalo sólo con tu voz y a disfrutar!

Ficha técnica

- Sony
- Musical
- Junio
- 3+
- www.singstargame.com

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

«Monster Hunter» vuelve y lo hace por la puerta grande, con una obra a modo de culminación prácticamente insuperable.

Es una de las franquicias más representativas de la nueva generación de portátiles. Su éxito en Japón la ha situado como el título más vendido de la historia de PlayStation Portable por encima de otros insuperables históricos en el país del sol naciente. «Monster Hunter» parece haber nacido para conocer le gloria a cada nueva entrega que aparece en el mercado, gracias en gran parte a la labor que Capcom ha venido realizando en los últimos años. No sólo se ha escuchado la valoración de los aficionados, sino que además se han incluido novedades que han enriquecido la serie, convirtiéndose así en una de las indispensables del mundo portátil.

Parece mentira que haya tenido que transcurrir tanto tiempo para poder disfrutar de la expansión de «Freedom 2» en Europa, un periodo que se ha aprovechado para pulir al máximo todos y cada uno de los defectos del UMD. De nuevo hay que aplaudir la apariencia estética de la que presume esta aventura que por fin hace posible disfrutar del argumento sin la necesidad de jugar con varios compañeros, una característica que se ha solventado gracias a la inclusión de los camaradas Felyne.

Pese a ser una de las novedades más importantes no es la que más ha llamado nuestra atención, ya que llegados a este punto también hay que señalar la reducción de los tiempos de carga entre escenarios o el ingente número de misiones a disposición del jugador, que convierten este «Freedom Unite» en uno de los títulos más longevos de cuantos puede presumir la portátil de Sony. Obviamente es una característica donde también contribuye la presencia de una larga lista de monstruos que poder capturar, objetos secretos por descubrir y, lo que es más importante, un mundo que derrocha vitalidad por los cuatro costados.

Con esencia

Poco se puede decir sobre el sistema de juego, que recupera la esencia de los juegos masivos multijugador en el ambiente de una consola de bolsillo, añadiendo un apartado sonoro a la altura de las circunstancias, sin olvidar en ningún momento la importancia de una ambientación que transporte a los jugadores hacia un mundo de fantasía. Precisamente en este sentido se puede criticar la ausencia de una modalidad online propiamente dicha, que a estas alturas se sigue considerando un crimen para los jugadores que deseen explorar en conjunto sin contar con la presencia de varios amigos.

Lo mismo sucede con la mecánica de juego, tan adictiva como original, que se ha depurado para convertirse en el mejor ejemplo jugable que ha aparecido hasta la fecha abarcando este contenido. «Freedom Unite» es uno de esos títulos recomendables para toda clase de público que regala al aficionado una experiencia rica, asombrosa, de las que justifican la adquisición de una PSP. Ahí es nada.











VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■■■■
- JUGABILIDAD: ■■■■■□
- SONIDO/FX: ■■■■■■
- ORIGINALIDAD: ■■■■■□

DIVERSION EN SOLITARIO

Por primera vez en la saga –y esperemos que sirviendo de procedente-, «Monster Hunter» hace posible que un solo jugador pueda disfrutar de la aventura sin las necesidad de tener a su lado a varios compañeros de aventura. Al menos no en el sentido literal de la palabra, ya que podemos encontrar a los inestimables guerreros Felyne que batallan a nuestro lado sin quejarse jamás sobre los intereses secundarios de nuestras acciones. No sólo hay que aplaudir el haber integrado este sistema, sino también que se corresponda a la perfección con las necesidades de los usuarios. Hacía ya mucho tiempo que esta característica se reclamaba a gritos; por fin es una realidad.

FICHA TÉCNICA

- CAPCOM
- Acción
- Junio
- 12+
- www.monsterhunter-freedomunite.com

GUÍA DE JUEGO

Uno de los problemas de este «Freedom Unite» es que hay muchas cosas que hacer. Demasiadas, diríamos, si no encontramos la forma de organizarnos haciendo honor a las circunstancias. A la hora de crear un personal inicial es menester saber de antemano a qué clase de criaturas deseamos enfrentarnos, desde qué punto comenzar a jugar. La experiencia es un grado en este aspecto, aunque no es la única faceta que debemos tener en cuenta. Siempre hay que mantener un ojo puesto en los hechizos con los que contamos, así como en el arsenal que nos acompaña a la hora de embarcarnos en las misiones más complejas del juego, que son mucho más frecuentes de lo que aparenta en un principio. Aunque suene a tópico, la única fórmula infalible para obtener el éxito en esta aventura es la perseverancia, la responsabilidad a la hora de escoger a los compañeros de armas, e incluso la evolución del personaje que hayamos creado al comenzar la aventura. No existe un truco, sencillamente es trabajo del jugador saber a qué atenerse en cada situación. Si somos capaces de manejarnos sobre este baremo, no deberíamos tener el menor problema para evolucionar correctamente.

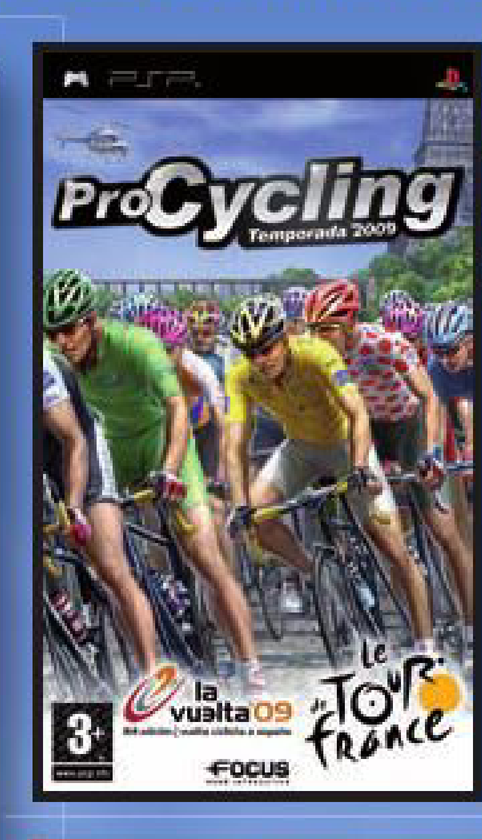


¡CUIDADO CON LA CAMARA!

Hemos hablado de todos los puntos destacados del juego, aunque también el menos agradecido merece una pequeña mención. La cámara es sin lugar a dudas el peor enemigo de los jugadores, por lo que es necesario dominarla correctamente antes de pasar sin más a la aventura. Si no somos precavidos es muy posible que nos juegue alguna que otra mala pasada, si bien es cuestión de tiempo que nos acostumbremos a ella.

PRO CYCLING 2009

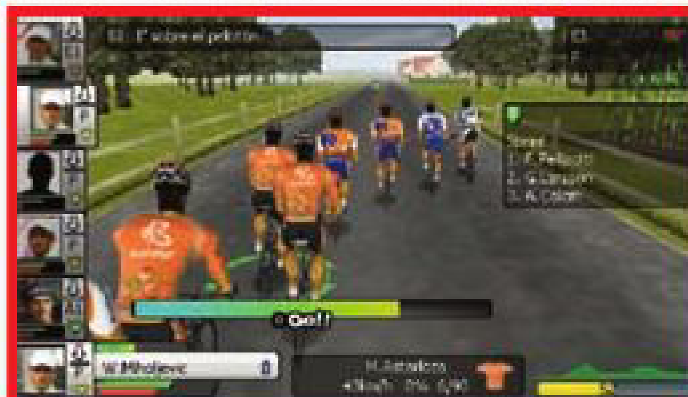
Coincidiendo con el Tour de Francia, sale al mercado el juego de ciclismo por excelencia. Desde hace algunos años, la saga «Cycling Manager» ofrece una atractiva mezcla de management y simulación deportiva. El número de seguidores de esta serie ha ido aumentando a lo largo de las distintas versiones, convirtiéndola en el referente de miles de jugadores.



PSP, PC
Deportivo
Julio
3+

¡Vuelve la nueva temporada de «Pro Cycling»! Prepárate para la versión más completa del espectacular deporte del pedal. Y esta temporada, ¡incluye un montón de novedades!

«Pro Cycling 2009» tiene como principal novedad la incorporación de La Vuelta a España. Un aliciente que será un reclamo para los aficionados españoles al ciclismo. Participa en los 20 mejores eventos ciclistas del mundo (La Vuelta 09, Paris-Niza, Paris-Roubaix, el Campeonato del Mundo...) y en la auténtica edición 2009 del Tour de Francia, y dirige a los 18 equipos oficiales con todas sus estrellas. Como director deportivo, tendrás que planificar bien la pretemporada de todos tus corredores, ultimar los fichajes o controlar las finanzas para estar entre los mejores del pelotón. Tienes varios modos disponibles: los modos Clá-



sico, Etapa y Vuelta y el impresionante Modo en pista y sus nuevos eventos (200m, contrarreloj y carrera por puntos). Otro punto fuerte es el modo multijugador para los piques entre amigos. Por último, los gráficos se han mejorado de forma increíble, incorporando nuevos efectos meteorológicos, para que las 120 etapas del juego sean más espectaculares y realistas. Todo para enganchar a aficionados, ciclistas profesionales, amateurs o jóvenes promesas como el equipo que patrocina el juego y apadrina Perico Delgado, que ha confesado haber jugado alguna que otra partida con uno de sus hijos, al que sobre todo ha tenido que asesorar en los fichajes.





DRAGONBALL EVOLUTION



PSP
Lucha/Acción
Ya disponible
12+

Los héroes de la mítica saga de acción creada por Akira Toriyama, ahora de carne y hueso y con habilidades especiales.

Y es que además de en la gran pantalla, la aventura y la lucha se multiplican en la PSP, esta vez en una versión moderna sobre los orígenes de Goku que, al grito de Kame Hame Ha, volverá a enfrentarse a las fuerzas del mal en apoteósicos combates para controlar las poderosas Siete Bolas de Dragón. Con un sistema de control sencillo y efectivo, unos ataques dinámicos complementados con espectaculares combos, una buena gestión de energía (Ki) y una agilidad de rayo definen este «Evolution». Y ojo a los diferentes modos de juego (Historia, Arcade, Misión), en particular el multijugador online.





We Rock: Drum King

Si alguna consola es la más apropiada para conectar con un simulador percusionista, ésta es la Wii. Y es que sus mandos son puras baquetas, por lo que juegos como éste se adaptan como un guante a las características de la consola de Nintendo. Sólo necesitamos el WiiMote y el Nunchaku, ya que «We Rock: Drum King» aprovecha perfectamente las capacidades de los mandos tal y como si fuera una auténtica batería virtual. Todos los diferentes sonidos, incluyendo tambores, cajas y platos se generan balanceando los mandos mientras apretamos los botones pertinentes gracias a unos indicadores de color que aparecen en pantalla. Así de una manera intuitiva y directa, la sincronización será suave como la seda, incluso en los temas más "heavy". Una de las características principales del juego radica en su curva de dificultad, totalmente variable y manejable según sea nuestra pericia con los platillos. Así, con el nivel principiante podremos hacernos con los mandos antes de pasar a los intermedios y llegar al nivel 11, todo un desafío para los bateristas más veteranos. Aparte, la presentación de los menús y modos de juego y las opciones de personalización ayudan a meternos en faena. Aunque, por supuesto, lo mejor es la treintena de temas disponibles, algunos tan conocidos como "We Will Rock You" de Queen, "Born to be Wild" de Steppenwolf o "Banquet" de Bloc Party. Y, de propina, opciones multijugadoras para no perder ritmo ni compás.



Wi
Música
Ya disponible
12+

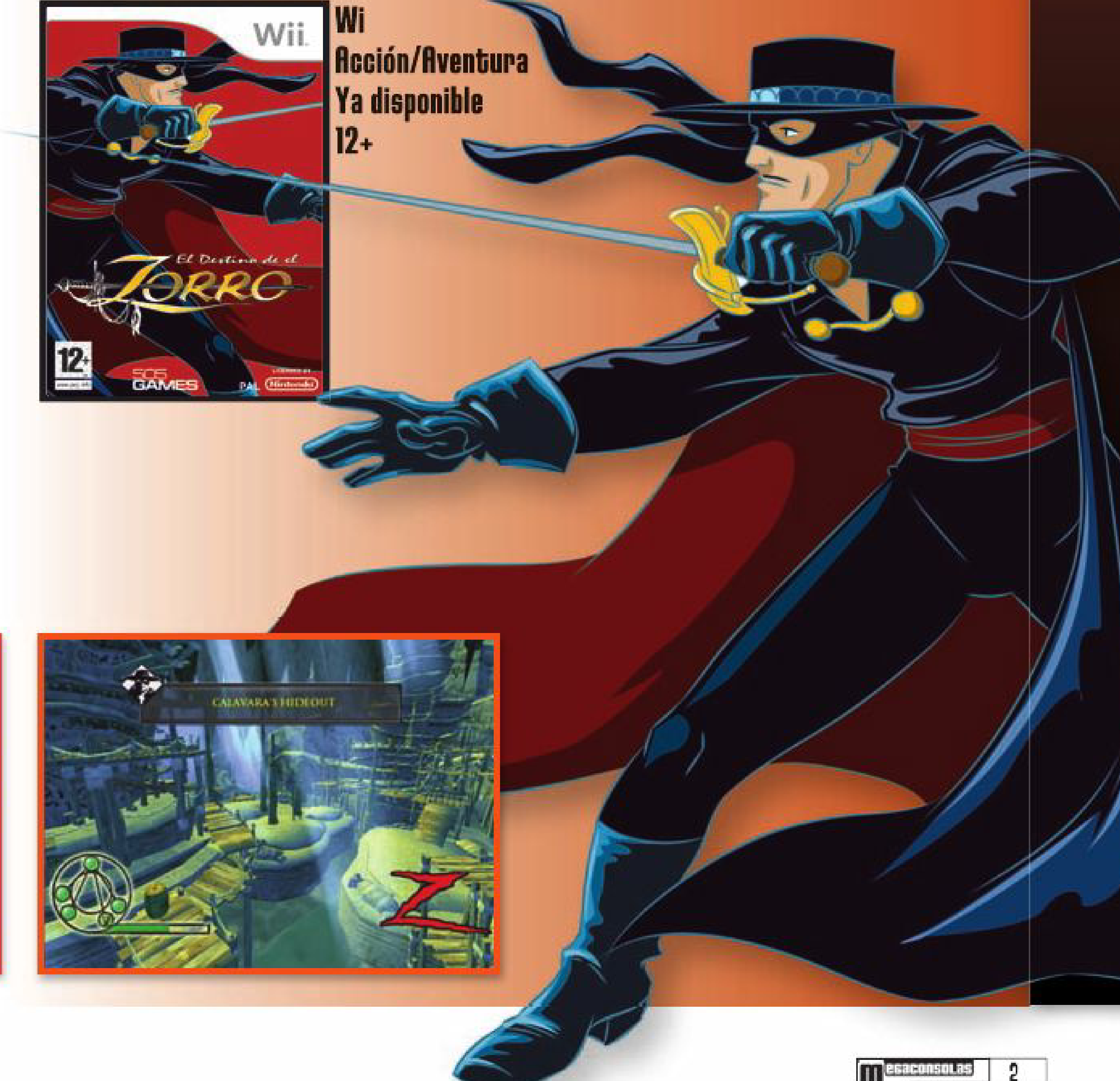


El destino de El Zorro

¿A quién no le gustaría estar detrás de la máscara de este legendario héroe y vivir las más emocionantes aventuras de capa y espada? Antonio Banderas ya lo hizo en la gran pantalla y a ti te toca hacerlo ahora en la Wii, sirviéndote del Wiimote y el Nunchaku para "desfacer" entuertos en la California de principios del siglo XIX, un territorio convulso donde conviven españoles, mexicanos y nativos americanos y en el que deberás ganar el respeto a base de puntería y agilidad.

La mecánica de juego es sencilla, intensa y proporciona una sensible interactividad. Con los mandos de Wii podrás utilizar un látigo multiusos y tu espada para dar estocadas a todos los enemigos que salen al paso, dejándoles marcada en su piel la "Z" de El Zorro. Tales movimientos se pueden ejecutar perfectamente coordinados, de forma inmediata e intuitiva. El valiente justiciero no sólo tiene enfrentamientos cuerpo a cuerpo con numerosos villanos, también debe utilizar su inteligencia para resolver puzzles y sortear todo tipo de trampas. Son estos elementos los que le dan sustancia a esta aventura folletinesca, llena de intrigas, romances, traiciones y duelos épicos. Cómo no, además cuenta con personajes carismáticos y numerosas misiones y amplios escenarios (a destacar la estupenda y siniestra Ciudad Calavera) que aumentan la horas de diversión para grandes y chicos con el héroe enmascarado.

Wi
Acción/Aventura
Ya disponible
12+





TRACKMANIA

Pocas veces se ha visto en la portátil de Nintendo un derroche de velocidad y potencia como en este jueg





NDS
Carreras
Ya disponible
3+

Y es que «TrackMania DS» nos pone al volante de fulgurantes máquinas de alto octanaje en más de cien circuitos plagados de saltos, loopings, trampolines turbo y demás virguerías de diseño, todo dentro de una impresionante producción adaptada a la pantalla de la portátil de Nintendo. El desafío se divide en tres modos de juego individual (Carrera, Plataformas y Puzzle) y un editor de circuitos en 3D para que podamos personalizar con el stylus nuestros retos preferidos, gracias a ciento cincuenta elementos y obstáculos disponibles. Tres escenarios diferentes y tres tipos de vehículos con todo lujo de detalles y construidos según el terreno elegido (desierto, rally y estadio), garantizan piques impresionantes con otros tres jugadores en el modo multiplay (con uno o varios cartuchos). Aparte, podemos desbloquear nuevos circuitos, elementos de diseño y otros vehículos ganando monedas "coppers". Y si quieres subir el nivel de adrenalina de la experiencia, conecta el Rumble-Pack y ia vibrar!



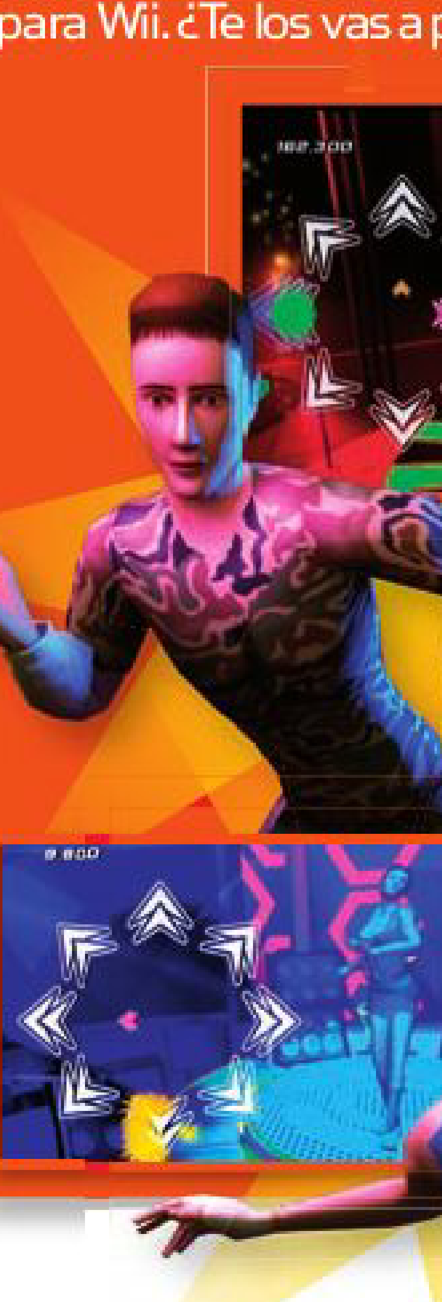
DANCE PARTY
CLUB HITS - POP HITS



Wii
Baile/ Música
Ya disponible
3+

Wii
Baile/ Música
Ya disponible
3+

Dos juegos para Wii, que combinan el mejor sonido "disco" con un gran diseño.
«Dance Party Club Hits» ofrece 15 hits como «Black and Gold» de Sam Sparro o «Cry for You» de Septiembre, pudiendo personalizarlos a través de rutinas de ocho pasos para un total de 45 tipos de pasos con tres niveles de dificultad. Duelos uno contra uno, cuatro escenarios para mover el esqueleto y hasta un modo ejercicio hacen de este juego una pasada. Su gemelo, «Dance Party Pop Hits», ofrece rompepistas más accesibles como «Some kind of rush» de Booty Luv o «Push the botton», de Sugarbabes. Mismas características y rutinas y modos de juego igual de electrizantes permiten grabar y compartir tus mejores creaciones. Y ambos juegos incluyen alfombra de baile para Wii. ¿Te los vas a perder?



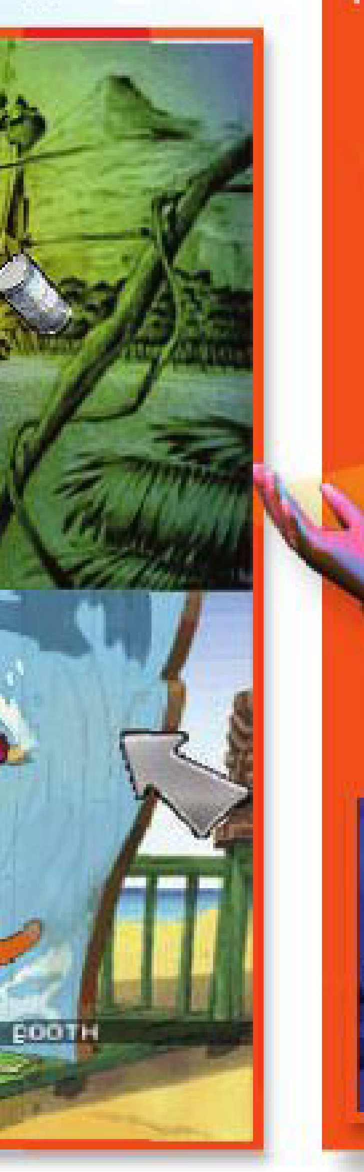
NDS
Aventura
Ya disponible
12+

RUNAWAY

Tras dos increíbles aventuras que convirtieron a Runaway en un título para PC aclamado por público y crítica, nuestros héroes llegan a la DS. ¿Estás listo para seguir las exóticas y emocionantes aventuras de Brian y Gina?

Conservando el espíritu burlón y refrescante de la serie, el juego empieza cuando nuestra parejita, de vacaciones bajo el sol de Hawai, se estrella y se pierde en una remota isla camino a las cascadas Tiki, debiendo explorar sus peligros y prodigios en solitario y resolver puzzles. Tal situación les llevará a conocer a militares, piratas, espías, surfistas, marcianos y hasta treinta personajes alucinantes, como el loco profesor Joshua o la bella y peligrosa Tarantula. Siguiendo sus huellas, podrás moverte por cien localizaciones a lo largo de todo el globo, divididas en seis capítulos llenos de emoción y de humor, y *bajo los acordes* de excelente música instrumental. Con la ayuda de unos gráficos que combinan 2D y 3D y de unas animaciones increíbles gracias a la tecnología "codec VX2", disfrutarás a golpe de stylus de una experiencia nunca antes vista en territorio portátil.







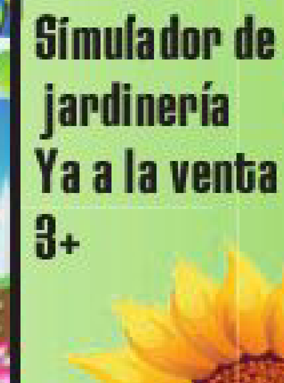
GARDENING MAMA

Con buena cara y mejor humor ¿por qué no dedicarle un tiempo al jardín? iLo vas a pasar pipa!

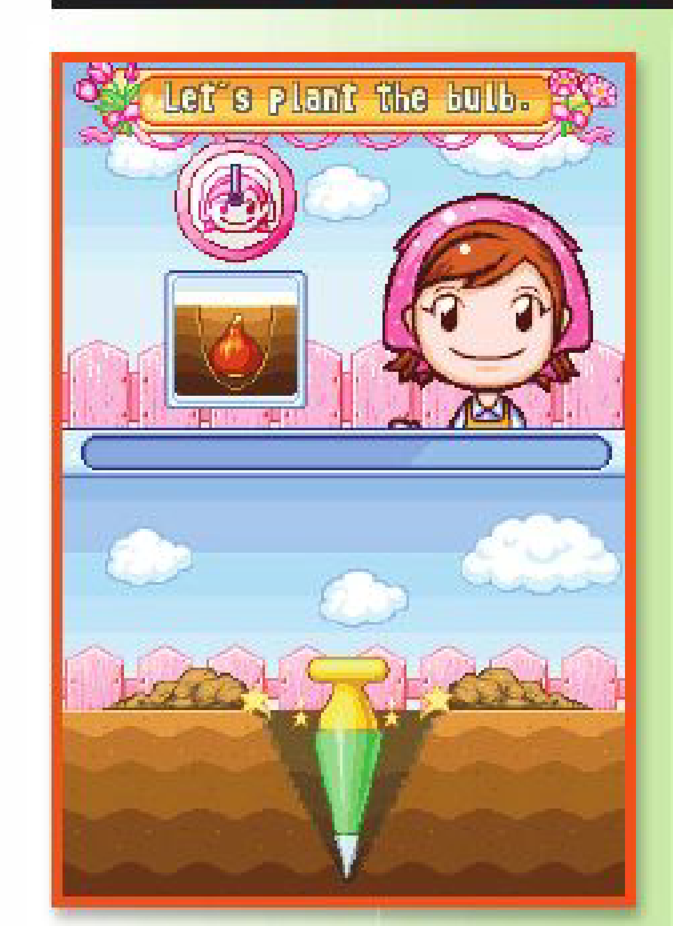
El que algo quiere, algo le cuesta, dice el refrán. Por eso, para tener un jardín florido y maravilloso, es necesario esforzarse, incluso echar la gota gorda. Claro que si se hace con alegría, te lo pasas bien y encima si da frutos tu trabajo mucho mejor. Eso es lo que propone este título exclusivo para DS, ejecutar todas las tareas jardineras, desde cavar agujeros, plantar semillas de flores o frutas y, cómo no, regar para que crezcan sanas y relucientes. De la mano de la carismática Mama, protagonista de la serie «Cooking Mama», tu labor está sujeta a una dinámica salpicada de minijuegos muy divertidos que engloban todas las partes de proceso de cultivo. Claro que la cosa no será tan sencilla como parece, pues habrá todo tipo de molestos bichos que pueden echar al traste nuestro curro de sol a sol. Como contrapartida, puedes personalizar tu propio jardín, y ojo que éste a veces esconde sorpresas que culminan una dura jornada con algo gratamente inesperado. Así que no cejes en el empeño de excavar y plantar durante los 10 niveles del juego, algunos tan atractivos como elegir los bulbos, preparar el terreno, aplicar fertilizante y eliminar las plagas de bichos.

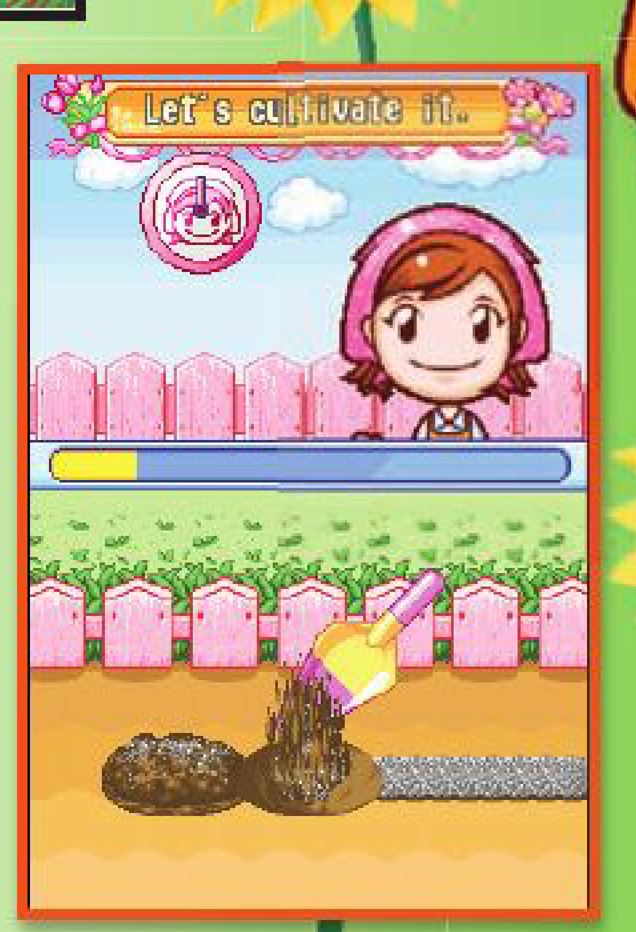
Además, hasta con 3 amigos puedes jugar, para que sepan lo que es empuñar una pala de verdad. Eso sí, siempre con una sonrisa.

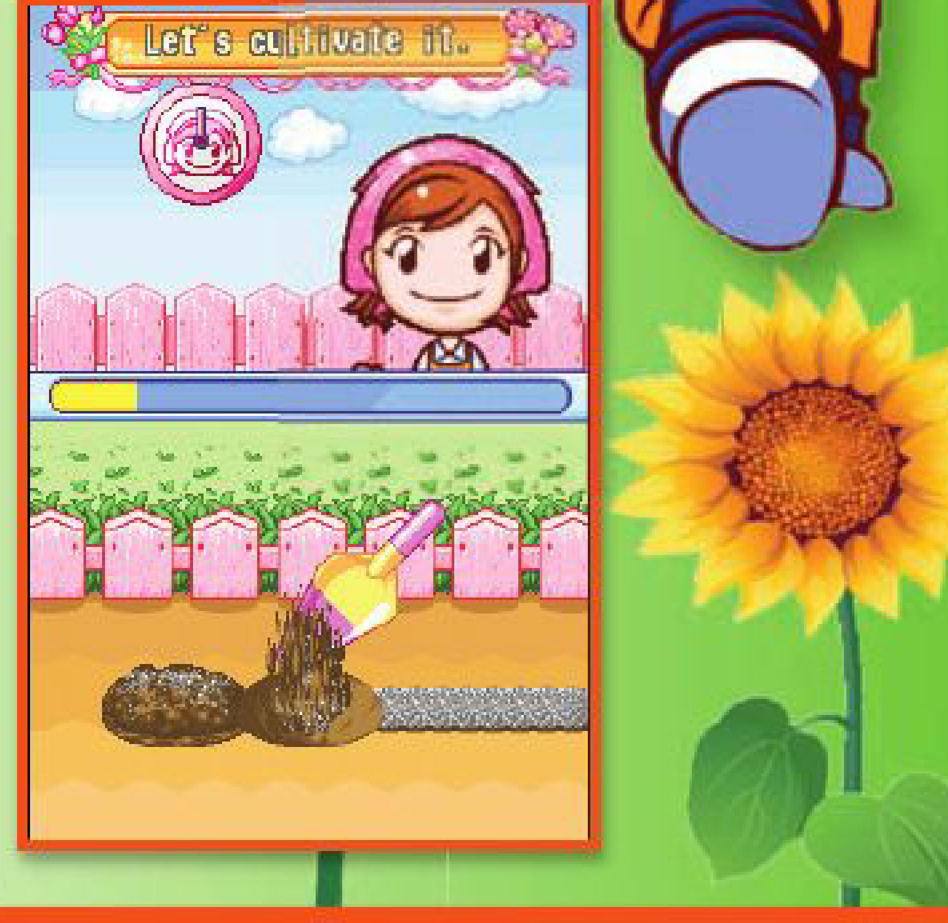




NDS
Simulador de jardinería
Ya a la venta
3+



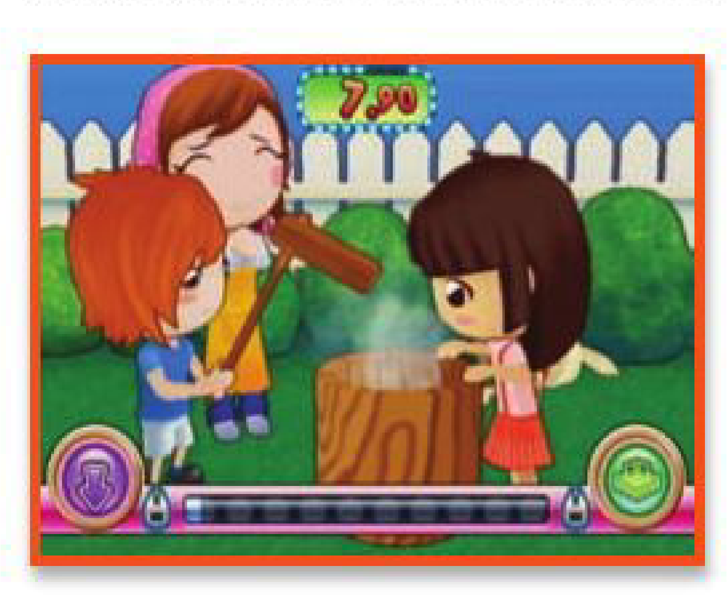




COOKING MAMA

Si el primer reto de convertirse en una primorosa cocinera es divertidísimo, con el segundo plato no vas a resistirte a la tentación.

«Cooking Mama» supuso un éxito de ventas en todo el mundo con más de 5,5 millones de unidades vendidas. La experiencia de ponerse un delantal y enfrentarse a los fogones para, con stylus en mano, demostrar dotes de cocinera fue una receta infalible que ahora puedes volver a disfrutar. Pelar, cortar, remover y, si la comida está muy caliente, soplar para enfriarla es una práctica de lo más divertida con tu DS. iY todo un reto! Como lo es también hacerlo con el Wiimote, más intuitivo si cabe. En la versión para Wii se te exigirá un mayor nivel de habilidad y te encontrarás con desafíos, como cortar cebolla a toda pastilla, que te harán llorar de risa. Tan buen sabor de boca deja «Cooking Mama» que será imposible negarse a probar bocado de la segunda parte, también en las dos plataformas de Nintendo. Nuevas recetas exóticas, el doble de minijuegos y un modo multijugador de chuparse los dedos te esperan en «Cooking Mama 2». En DS pueden jugar hasta 4 personas con un mismo cartucho. Y en Wii, por primera vez aparece Mama totalmente en 3D y según qué cocinas, así tendrás que manejar el Wiimote. Divertidísimo. Además podrás hacer fotos de tus recetas favoritas y guardarlas. Y en las próximas Navidades: «Cooking Mama 3». iQué rico!





Wii, NDS
Cocina
Ya a la venta
3+





Wii, NDS
Cocina
Ya a la venta
3+





LOS LUNNIS

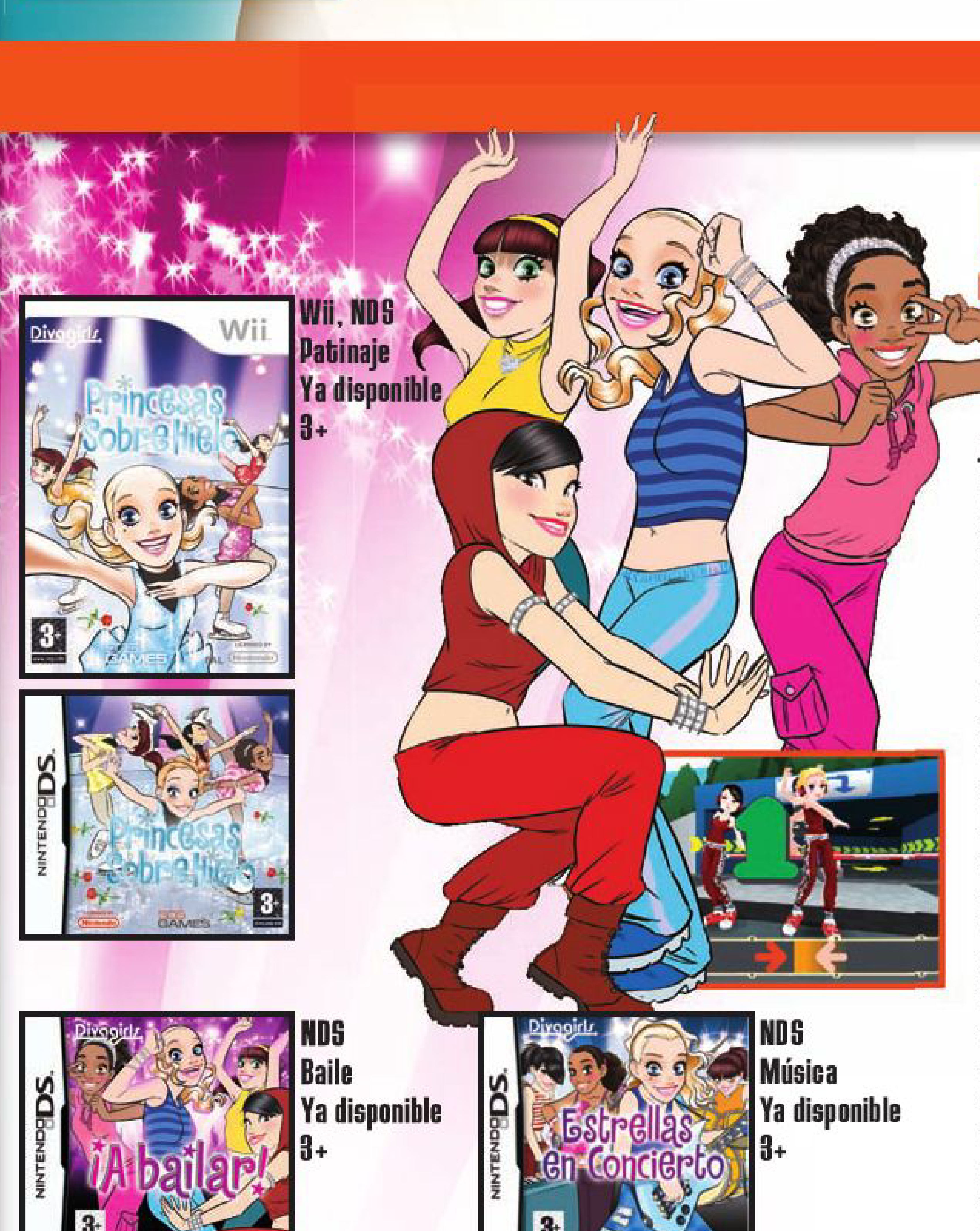
Los más pequeños de la casa se lo pasarán en grande con el videojuego de sus personajes favoritos, Los Lunnis. Un juego con el que se divertirán mientras aprenden al lado de Lucho, Lubina y compañía.

¡Atención! A la bruja Lubina le ha desaparecido el libro Mágico en el que guarda todos sus cuentos y conjuros. ¿Se lo habrán robado? Lubina y el profesor Lutecio intentarán dar con él pero Lucho no piensa quedarse de brazos cruzados y, con la ayuda de los demás, emprenderá su propia aventura para encontrarlo. Así comienza el videojuego de los Lunnis, realizado por el estudio malagueño Legend Studios, una apuesta segura para un producto con sabor nacional. En la misión de encontrar el libro se deben superar, uno a uno y por orden, los 22 minijuegos educativos que componen el reto, demostrando tu nivel de habilidad, reflejos y memoria. Existen tres niveles de dificultad, así que lo mejor es empezar por el fácil hasta llegar a la prueba final y dar con el ladrón. Aprende hábitos de higiene con Lulilla o cómo se prepara un buen desayuno mediterráneo con la ayuda de Lubina. Todo ello exprimiendo al máximo las características de DS: pantalla táctil, micrófono, doble pantalla y totalmente controlable con el stylus. Y cuando llegues a la última prueba te enfrentarás con el ladrón del libro Mágico. ¿Será Bucanero? Entérate tú mismo embarcándote en esta aventura que se desarrolla por el país de Luna Lunera, acompañado de los mejores videoclips y canciones de los Lunnis.

NDS
Aventura/
Minijuegos
Ya disponible
3+

DIVAGIRLS

PRINCESAS SOBRE HIELO · ¡A BAILAR! · ESTRELLAS EN CONCIERTO



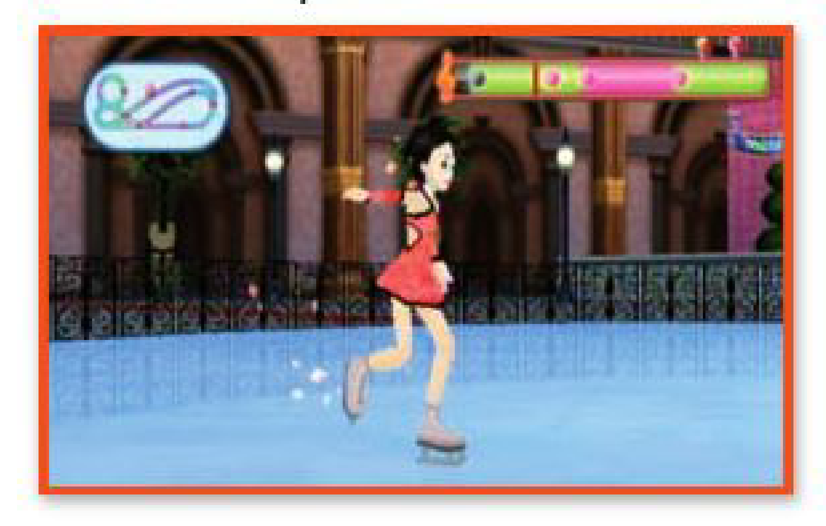
He aquí este trío de juegos con el objetivo de convertir a las jovencitas en todas unas reinas del movimiento.

Con «Princesas sobre hielo» ejecutaremos miles de acrobacias sobre la pista junto con nuestras 4 protagonistas favoritas, Kelly, Gabrielle, Alyssa y Madison. La misión: ser la patinadora más brillante del mundo. Gracias a los mandos de Wii y al stylus en la DS, estará al alcance de nuestra mano ejecutar los más increíbles giros y piruetas mediante secuencias "quick events". Eso sí, ojo con morder el hielo, pues se perderían los valiosos puntos de los jueces.

Si lo nuestro es el suelo firme, con «¡A bailar!» tendremos la posibilidad de triunfar en una competición de baile profesional donde tendremos que imponer nuestros propios pasos y coreografías y así conquistar al exigente jurado. La mecánica de baile sigue siendo la misma para el cuarteto protagonista, y destaca por su variedad: podremos exhibir nuestras cualidades por 14 escenarios de todo el mundo y con 15 canciones de tres estilos diferentes.

Y ya lanzadas a lo más alto, lo mejor es completar la terna con «Estrellas en concierto». Gracias a la ayuda de las Divagirls, disfrutaremos de los beneficios de una vida loca, con lujos, fiestas, compras exclusivas... Aunque no todo es oro y diamantes, ya que también habrá que escapar de las garras de los paparazzi. Pero siempre manteniendo el estilo y el glamour.

En fin, tres juegos de lo más simpáticos, cool y coloridos para llegar a ser divas de pies a cabeza.



CUIDA LO QUE COMES

Si quieres conseguir el equilibrio entre ejercicio y dieta sana este juego te va a ayudar a conseguirlo.

¿Y cómo? Pues comiendo. Pero bien, conociendo tus necesidades y la forma de cubrirlas, contrastando y controlando las calorías consumidas y gastadas. Y sin obsesionarse, que comer sano no es aspirar a tener el cuerpo de Jessica Alba. Con «Cuida lo que comes» podrás lograr y mantener un peso saludable de manera responsable. No obstante este juego está supervisado por expertos en nutrición y te ayudará a conocer qué calorías, grasas, carbohidratos y proteínas llevan tus comidas. Será tan sencillo como introducir tus datos de dieta y ejercicio, algo de constancia y controlar tu peso a largo plazo. Un entrenador personal te mantendrá informado diariamente de cuáles son tus avances en esta maratón por cuidar tu alimentación. El sistema "Dime lo que comes" pondrá a tu disposición y elección cientos de tipos de apetitosas comidas y será una guía útil para preparar los menús de la semana. Además, el juego recopila todo tipo de ejercicios: desde cuidar a los niños hasta hacer diferentes deportes, pasando por fregar el suelo. ¡Y podrás seguir tus progresos con la Wii Balance Board! Incluso tendrás la posibilidad de crear un historial de tu dieta y hasta la de toda tu familia. Un cuerpo sano puede ser así de fácil y divertido.

Wii, NDS
Personal Trainer en nutrición
Ya disponible
3+

EL GRAN JUEGO DE LAS LETRAS

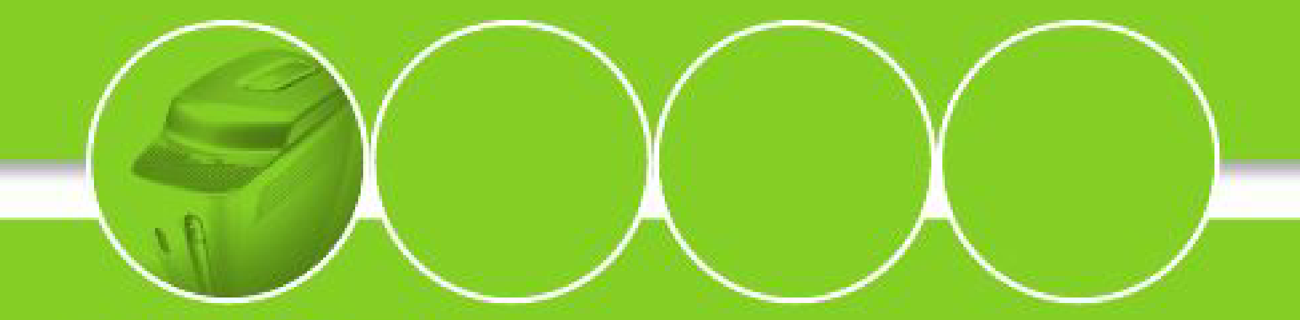
Si piensas que donde estén las sopas de letras que se quiten los sudokus, estás de enhorabuena.

Y es que 505 Games ha recopilado en un cartucho de DS algunos de los más clásicos juegos de "lápiz y papel" de todos los tiempos. Pasatiempos imbatibles como 'El ahorcado', 'La sopa de letras' o las 'Palabras cifradas' se dan de la mano con otros de nuevo cuño como 'El jardín de las letras', 'Palabra secreta' o 'El combinotas'. Un total de ocho desafíos para grandes y chicos que se antojan de lo más adecuados para darle al coco. Empezamos tomando cómodamente la consola en forma horizontal como si fuera un libro. Después se nos pedirá completar nuestro perfil, al que se le asignará una puntuación inicial que empieza en la "zeta" y subirá a la "a". Un factor interesante radica en el modo multijugador, con el que podremos echar partidas entre cuatro "letristas" y averiguar quién es el más rápido adivinando diez nombres de reptil en la sopa de letras, por ejemplo. Un reto en este tipo de juegos es presentar unos gráficos no muy áridos ni jurásicos. La prueba se supera con bastante gracia. Por ejemplo, los muñequitos de 'El ahorcado' escapando de peligros y no con la macabra soga al cuello. Varios modos de dificultad (tendremos dos tipos de crucigramas), más de medio millón de palabras en el diccionario y unas cuantas pistas y soluciones redondean un título perfecto para estas fechas.

NDS
Training mental
Ya disponible
3+







TEXTOS: GORRINCH

STAR OCEAN
THE LAST HOPE

El espacio te espera en un universo al estilo Final Fantasy

En el mundo de los J-RPGs, Square-Enix es Dios y «Final Fantasy» su profeta. Sin embargo, la fusión de ambas compañías niponas dejó algo de talento más allá de la serie de Cloud, Aerith o Tidus, y hace ya una década que tenemos en Occidente la interesante alternativa de «Star Ocean». La última entrega (curiosamente titulada «The Last Hope») supone el estreno de la franquicia en nueva generación, y como no podía ser de otra manera viniendo de quien viene, aprovecha hasta el último circuito de la consola de Microsoft para asombrar con sus excelentes cualidades técnicas.

El argumento es uno de los puntos que mejor maneja Square-Enix en sus producciones. A modo de precuela, «Last Hope» nos cuenta la historia de una humanidad arrasada tras la Tercera Guerra Mundial, cuya única esperanza es la de buscar asilo en colonias espaciales. Muchos años después, nuestra raza busca su destino en innumerables planetas, y nuestro protagonista -un rubio estereotipado de los que triunfan en Japón anunciando perfumes- tiene que enfrentarse con osadía y arrojo a una nueva y complicada misión de colonización por la galaxia.

La variedad de ambientes y escenarios da la genuina sensación de que realmente estamos viajando por diferentes planetas, ya que apenas se repiten localizaciones y en cada lugar al que vamos nos encontramos con personajes muy distintos. Los efectos en las batallas también se ven espectaculares, y aunque el sistema de lucha es entretenido, alguna vez tenemos que pasarnos cerca de una hora pulsando botones antes de derrotar a determinados enemigos. La lástima es que tiene puntos de salvado en lugares físicos, lo que significa que no podemos grabar cuando queramos sino al llegar a determinados lugares del mapa, algo quizá necesario en la época de Super Nintendo, pero indiscutiblemente tedioso en los tiempos que corren. Por todo lo demás, una buena elección para los aficionados al género.

FICHA TÉCNICA

- Square Enix
- Rol
- Junio
- 12+
- www.staroceangame.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

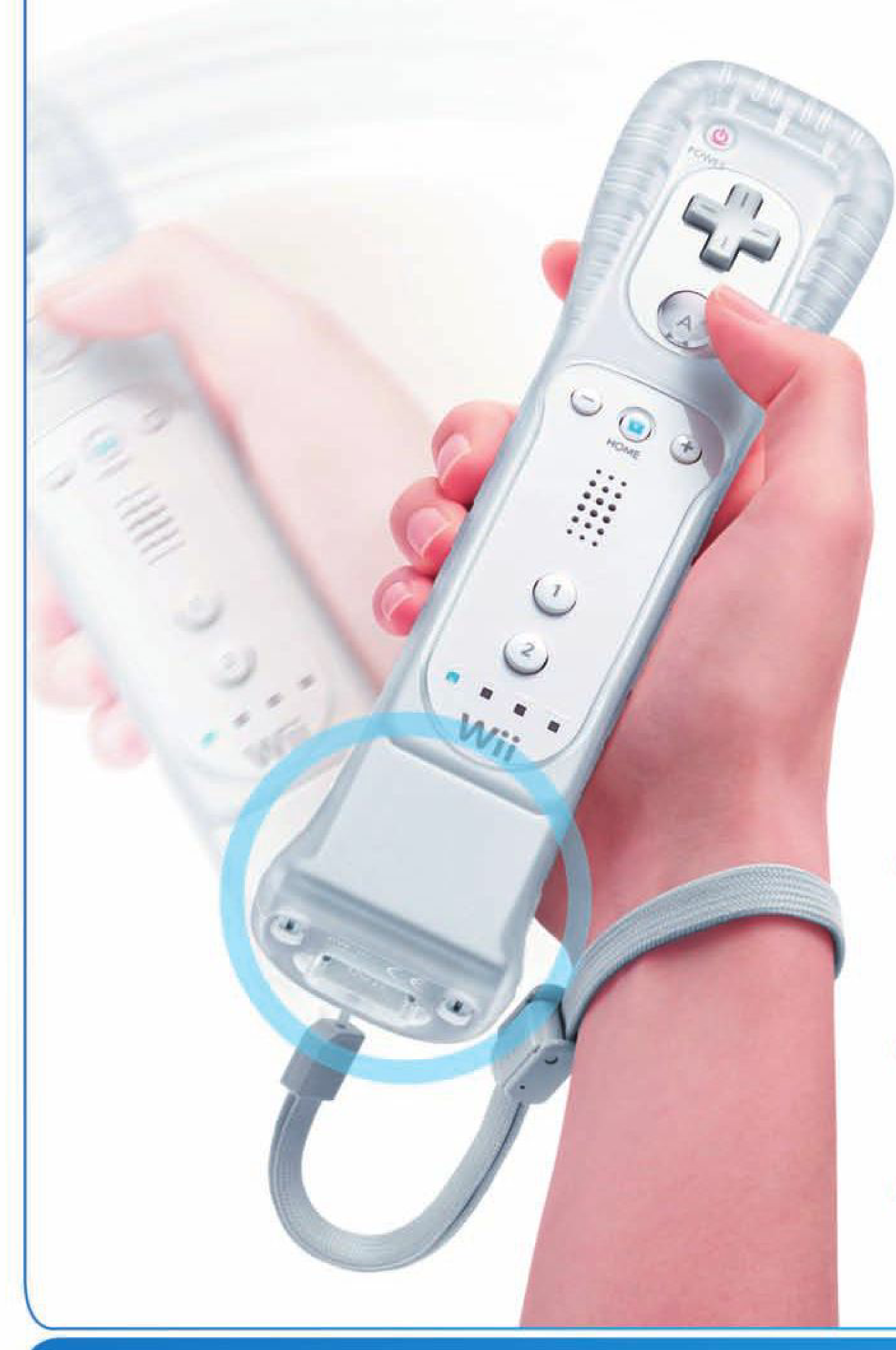
SISTEMA DE JUEGO

La mejor parte de «Star Ocean» es sin duda la dedicada a los combates. Olvídate de esperar sentado a que tu adversario mueva ficha, aquí tienes que moverte tú y esquivar, atacar o realizar conjuros en tiempo real. Todo tiene un saborcillo a alta tecnología en cuanto a la ambientación, y la velocidad de ejecución suele ser frenética con mucha variedad. También hay tiempo para la estrategia, controlando las acciones de nuestros aliados mientras están en automático o pausando el juego durante unos segundos para elegir movimientos especiales. Además, las victorias nos reportan la posibilidad de mejorar armas, conseguir trofeos y personalizar de forma única a los personajes bajo nuestras órdenes. Quizá lo único malo de esto es que constantemente salen enemigos a plantarnos cara, y muchas veces seguidos de escenas cinemáticas de más de 20 minutos.





Wii MotionPlus™






Espada


Tenis de mesa

- La tecnología más avanzada en microgiróscopos aplicada en Wii MotionPlus hace que éste detecte con absoluta precisión hasta el más mínimo movimiento del mando de Wii.
- Wii MotionPlus te permite tomar el control como nunca antes, porque hace que la acción en la pantalla se ajuste perfectamente a tus movimientos.
- Esgrime una espada, aplica efecto a una bola de ping pong… como lo harías en la realidad. ¡Alucinarás con el resultado!


Espada

Wakeboard

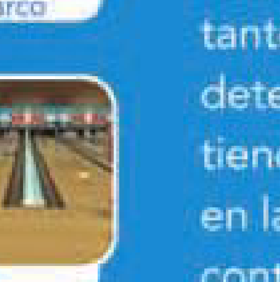

Frisbee®


Tiro con arco

Baloncesto

Tenis de mesa


Golf


Bolos


Moto acuática


Piragüismo


Ciclismo



Vuelo



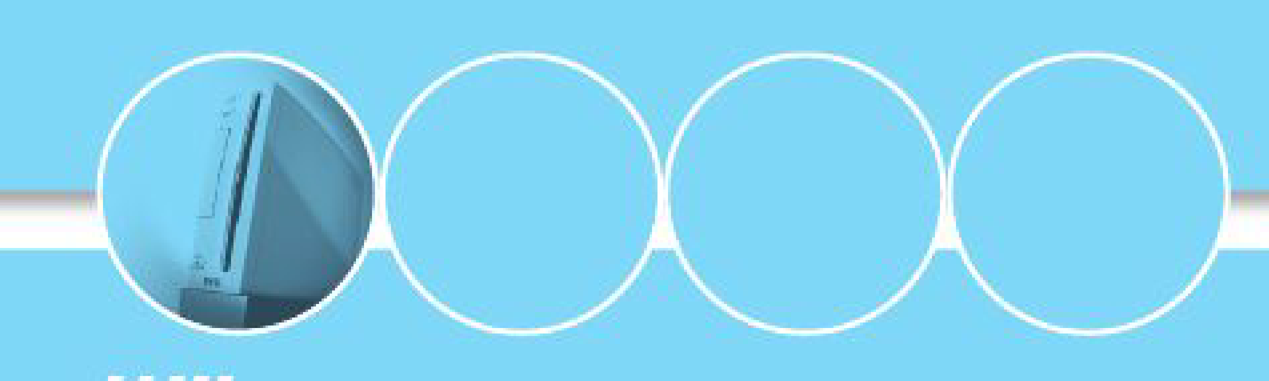
¡Prepárate para las Vacaciones Deportivas Definitivas!

Viaja a Wii Sports Resort ¡y da rienda suelta a tu afición favorita! Con 12 deportes llenos de acción la emoción está asegurada, tanto si juegas solo como con amigos. El nuevo Wii MotionPlus detecta cada pequeño movimiento del mando de Wii, permitiendo una correspondencia exacta entre tus gestos y la acción en la pantalla. ¡No te lo pierdas! Con Wii Sports Resort tendrás el control definitivo.





www.wii.com

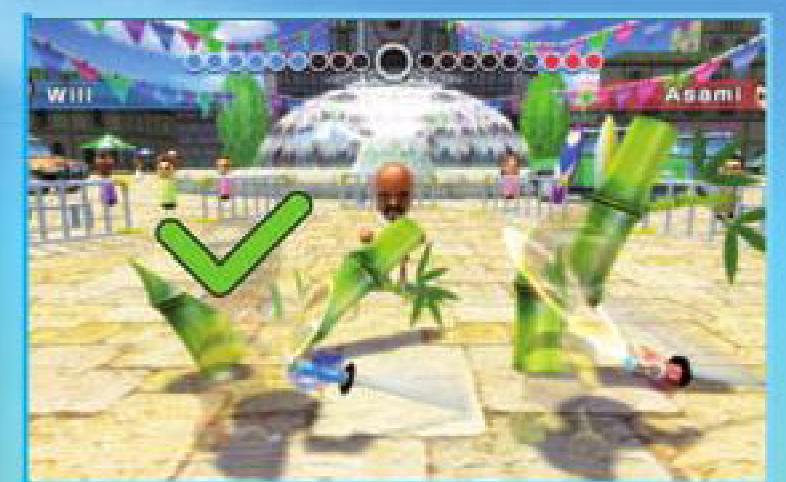


WII SPORTS RESORT

Al fin llega la muy esperada continuación de uno de los títulos fundacionales de la consola de Nintendo. Mucho clima veraniego, minijuegos muy adictivos y el excelente mando WiiMotion Plus le dan marcha a este superventas

Sol, playa, suecas en triquini, sangría aguada, fritura-morralla en el chiringuito... El típico ambiente veraniego ya está más que desplegado y, aunque la crisis convierta la visa oro en hojalata, no hay problema: donde esté un bueno, bonito y fresquííísimo (como decía el primo de Marlo, el "chanante"), que se quiten otros dispendios más fatigosos. Y en este sentido, pocos mejor avenidos que esta última joyita del planeta Wii que, además de abanderar el fetén mando WiiMotion, continúa y amplía las excelencias de su juego original y seminal, que para muchos sigue siendo el auténtico santo y seña de la consola de Nintendo.

Pero vamos, comparar este juego con aquél es como situar a un Seiscientos al lado de un Ferrari. Sólo hay que comprobar su secuencia de introducción, en la que tendremos que aterrizar en la isla paradisíaca Wuhu donde se desarrollan las competiciones tras tirarnos en paracaídas (casi como los de "Supervivientes", vamos) y, de paso, poder practicar coreografías aérea con los Miis disponibles. Una vez en tierra firme, podremos competir en la docena de disciplinas presentes en el juego: tiro















PROFUNDA (E)MOTION

Sin duda, el principal impulso, e impulsador, de esta secuela es el Wii MotionPlus, una perfecta evolución del WiiMote tradicional que nos proporciona una lectura y calibrado de movimientos casi perfecta, sobre todo en funciones como balanceo o apuntado rápido. Y es que el mando reconoce con enorme exactitud los movimientos de manos del jugador: la más mínima inclinación y el menor giro del mando queda registrado, por lo que abre un nuevo horizonte para títulos deportivos y sociales o cracks tan esperados como el nuevo «Zelda».

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Deporte
- Julio
- 7+
- www.nintendo.es

SUBIDÓN GRÁFICO

Uno de los puntos clave de mejora del juego radica en su entramado gráfico. La diferencia es sencillamente abismal, ya que no hay más que recordar la pobreza de las partidas de bolos o boxeo del primer «Wii Sports» con la belleza acuática de las competiciones de motos acuáticas, los paisajes en los viajes con avioneta o las gradas llenas de público playero en los lances con espada. Una evolución necesaria y esperada pero no por ello menos reseñable.



VALORACIÓN

Categoría	Puntuación
GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

con arco, tiro de frisbee, baloncesto, bicicleta, canoa, motos acuáticas, tenis de mesa, aviación, bolos, pruebas con espada, golf y esquí acuático. Todas ellas, aprovechando la precisión de los controles de Wii MotionPlus para ayudarnos a acercarnos todavía más a la realidad física de los deportes reales. Cada acción en nuestras manos, ya sea un saque perfecto desde el tee o un atajo en la carrera, se replica con exactitud en pantalla.

Un paso adelante

No es de extrañar que en el E3 todo el mundo quedase encantado con la evolución jugona que ha supuesto este título a todos los niveles: tanto gráfico (los escenarios son abundantes y detallados, nada que ver con el estilo "checoslovaco" de su primitiva entrega) como, sobre todo, en cuestiones de jugabilidad. Porque cada una de las actividades presenta un divertido desafío que nos hará volver a por más. Por ejemplo, en baloncesto podremos emular a Larry Bird en un concurso de triples o incluso uno de mates en un partidillo tres contra tres. O en tiro con arco, uno de los más conseguidos, deberemos apuntar a una diana que cada vez se sitúa a más distancia y con más obstáculos. Además, según la actividad disponible, podremos jugar solo o contra otros jugadores, permitiendo modos cooperativos y otras alianzas para multiplicar la diversión. En definitiva, otra jugada maestra de Nintendo para convertir la Wii en la más fresca del barrio y la auténtica abanderada de los valores tradicionales y familiares de este negocio. Lo dicho, que hasta tendremos a la abuela enarbolando el mando como si fuera una katana para sajar melones o calabacines con

GUÍA DE JUEGO



Hace unas semanas, el cuartel general de Nintendo Friends nos permitió entrar en contacto con las modalidades de su nuevo juego franquicia y, sobre todo, comprobar la suavidad y precisión del Wii Motion. Hay que tener en cuenta que cada minijuego requiere un tipo de habilidad y manejo, incluso con algunos usaremos solamente un mando y con otros, la mayoría, la combinación ideal con el Nunchaku. Por ejemplo, en la competición de canoa utilizaremos el flamante Wii MotionPlus como un remo teniendo presente velocidad y dirección del circuito, en ciclismo usaremos ambos mandos para emular la



acción de pedaleo, en las competiciones de motos acuáticas tendremos al nunchuck para controlar la máquina y el mando principal para acelerar y en el juego del frisbee deberemos coger impulso y propinar un golpe seco para que el perrete pille el disco sin desnucar al animalito. Aunque la disciplina que más nos ha seducido es el concurso de triples, donde se demuestran las virtudes del nuevo mando a las mil maravillas, sobre todo con el impulso de genuino tiro en suspensión y el gesto de lanzar a canasta como un cañonero cualquiera. Ciertamente espectacular.



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

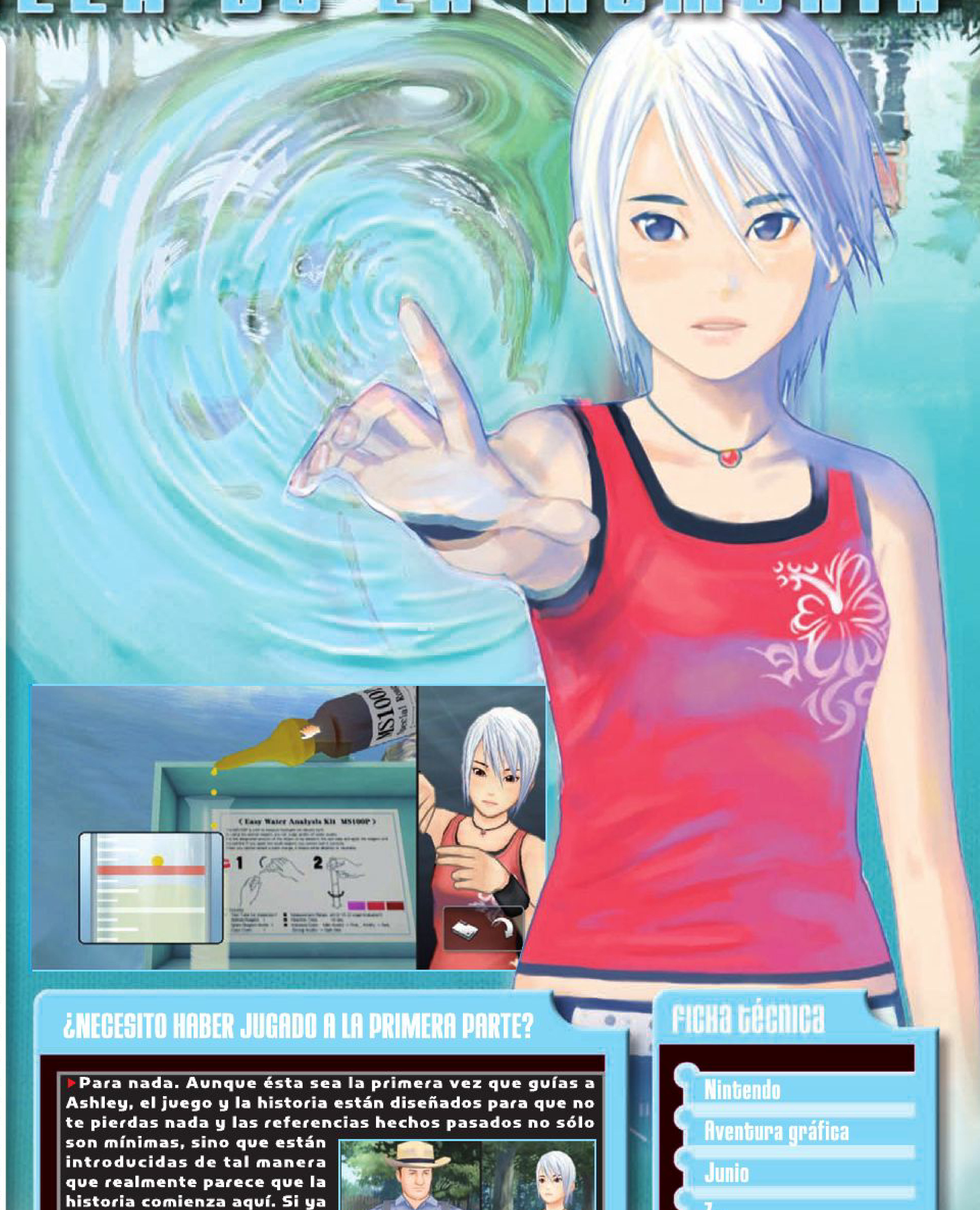
ANOTHER CODE R
MÁS ALLÁ DE LA MEMORIA

Se llama Ashley Mizuki Robins, tiene 16 años y va pasar unos días de acampada con su padre. Sin embargo, la visita a Lake Juliet desencadenará una serie de recuerdos perdidos que, con tu ayuda, la llevarán a resolver el misterio del asesinato de su madre.

¿Te suena el nombre de la protagonista de este juego? Claro que sí, la conociste cuando tenía 14 años en un juego para DS llamado «Another Code: Two Memories», que fue uno de los títulos pioneros en recuperar la tradición de la aventura gráfica. Desarrollado por el mismo equipo que el exitoso «Hotel Dusk: Room 215», esta secuela te propone guiar a la joven Ashley en una acampada en un centro de vacaciones cerca de un lago. Como es de esperar, los acontecimientos misteriosos no tardan en sucederse y tendrás que aguzar el ingenio para resolver los puzles que se interponen en tu camino.

Aventura bucólica

A diferencia de otros juegos donde el conflicto es el motor que impulsa la aventura, en «Another Code: R» se puede hablar de un estilo bucólico, casi pastoral. Los eventos misteriosos y las relaciones entre los personajes son el principal atractivo, y la mayor parte del tiempo la pasas leyendo diálogos y descripciones de lugares y objetos que encuentras. Todas las interacciones las haces apuntando a la pantalla con el mando de Wii, y los controles son tan intuitivos que los aprendes al instante, sin necesidad de tutorial ni nada. El



¿NECESITO HABER JUGADO A LA PRIMERA PARTE?

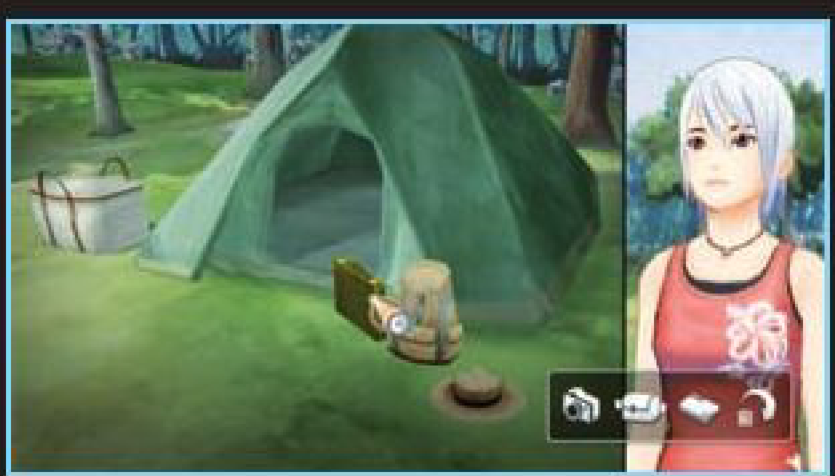
Para nada. Aunque ésta sea la primera vez que guías a Ashley, el juego y la historia están diseñados para que no te pierdas nada y las referencias hechos pasados no sólo son mínimas, sino que están introducidas de tal manera que realmente parece que la historia comienza aquí. Si ya jugaste a la primera parte, disfrutarás descubriendo cómo le ha ido a Ashley tras su primera aventura.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Aventura gráfica
- Junio
- 7+
- www.anothercode.es

EL DAS

▶ Es un ordenador de mano creado por el padre de Ashley que permite leer mensajes, hacer fotos y guardar la partida, entre otras funciones. Curiosamente, tiene toda la pinta de ser una Nintendo DS de las antiguas, ¡este apartito ya apareció en la primera parte del juego! Pero tranquilo, que Ashley pronto recibe otro artilugio parecido a un mando de Wii, creado por su madre, y que la ayudará en sus pesquisas.











Agudizar el ingenio es lo que se necesita en esta aventura gráfica.







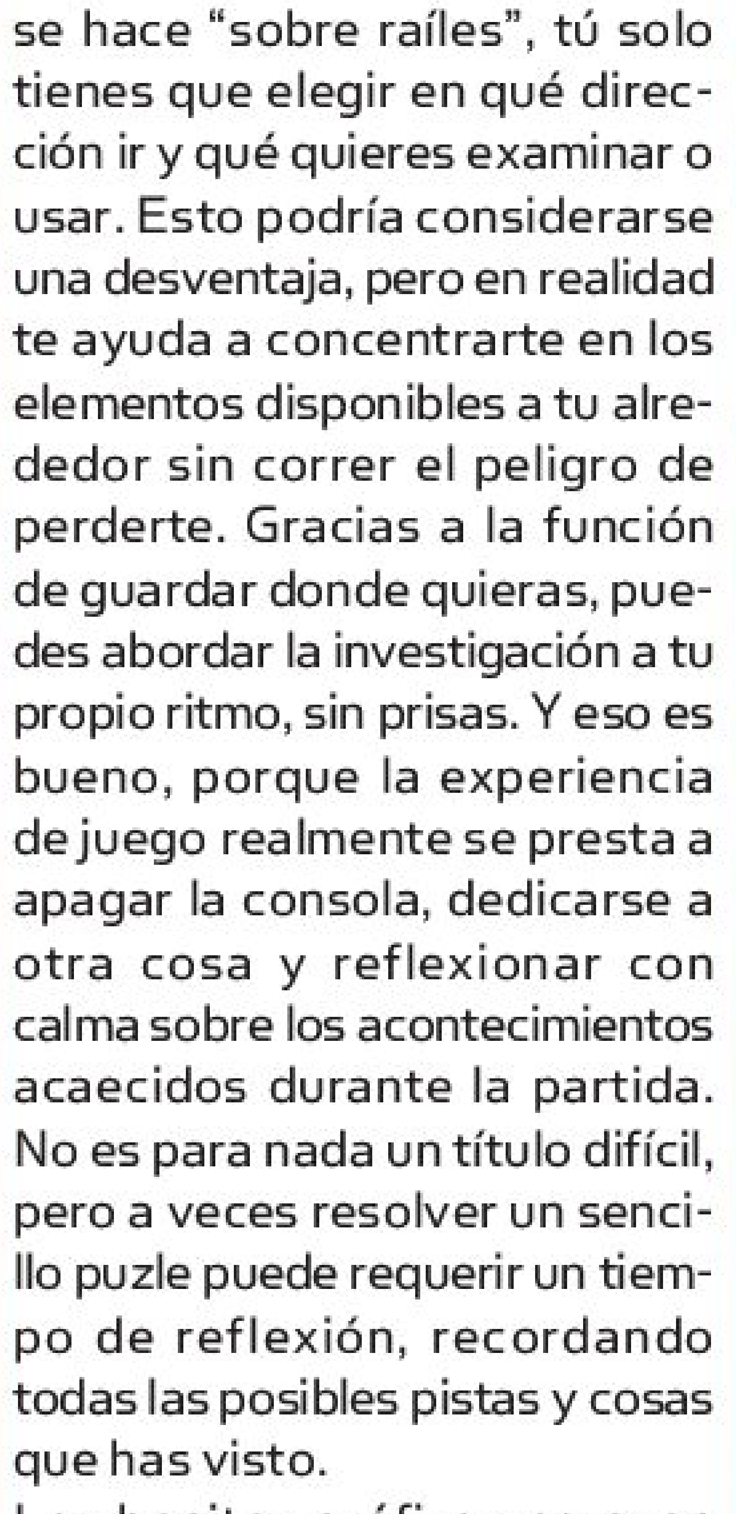
VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■□□□

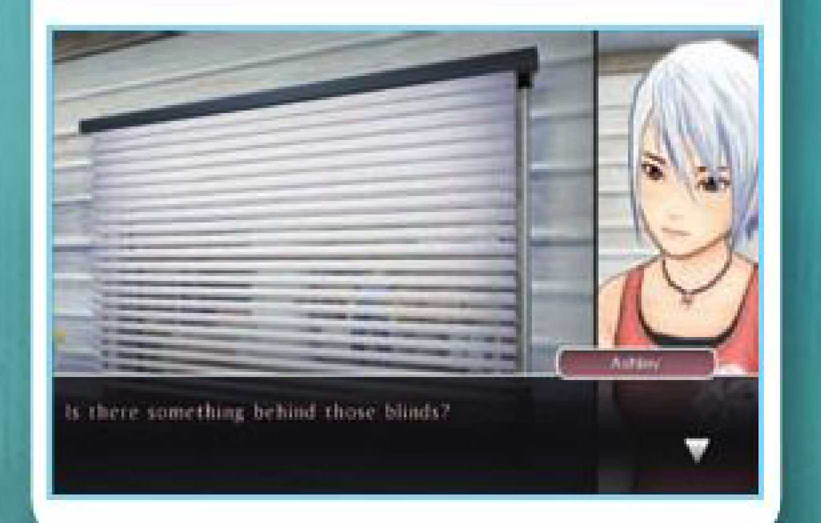
ORIGINALIDAD ■■■■■□



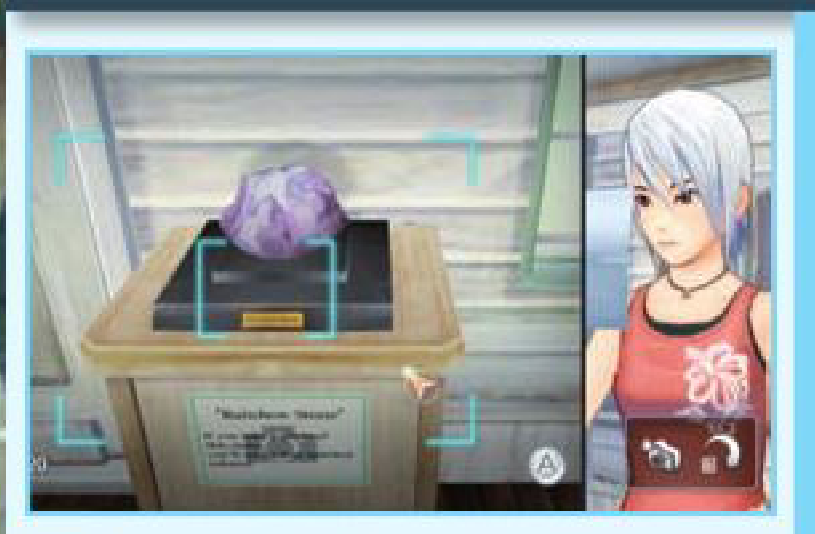
movimiento a lo largo del mundo se hace "sobre raíles", tú solo tienes que elegir en qué dirección ir y qué quieres examinar o usar. Esto podría considerarse una desventaja, pero en realidad te ayuda a concentrarte en los elementos disponibles a tu alrededor sin correr el peligro de perderte. Gracias a la función de guardar donde quieras, puedes abordar la investigación a tu propio ritmo, sin prisas. Y eso es bueno, porque la experiencia de juego realmente se presta a apagar la consola, dedicarse a otra cosa y reflexionar con calma sobre los acontecimientos acaecidos durante la partida. No es para nada un título difícil, pero a veces resolver un sencillo puzle puede requerir un tiempo de reflexión, recordando todas las posibles pistas y cosas que has visto.

Los bonitos gráficos parecen emular un cómic animado, incluida la segmentación en viñetas, y las expresiones faciales de los personajes mientras hablan son una auténtica delicia: logran transmitir la personalidad con gran eficacia, a pesar de que no hay voces de ningún tipo. Y hay que ver lo mona que es Ashley, oigan, un cielo de niña.

«Another Code: R» es un título que puede disfrutar todo tipo de público, incluso las personas que no están muy acostumbradas a los videojuegos. Si eres el tipo de persona que puede leer un buen libro y sentir volar la imaginación con sus descripciones, sin duda este juego te cautivará, y lo encontrarás realmente mágico. En cambio, si necesitas acción desenfrenada, los tiros y las batallas, casi mejor que te dediques a otra cosa, porque esto no va de eso.



GUÍA DE JUEGO



A la hora de resolver los puzles, lo más importante es que recopiles toda la información disponible. Puede haber un personaje que te diga justo lo que necesitas para encontrar algo, o quizá al examinar un objeto encuentres una pista que te conduzca a la solución. Observa cuidadosamente los objetos del inventario y los que hay a tu alrededor. Prueba a pulsar botones diferentes o mover el mando de Wii de diferente forma. Ante todo, sé creativo y piensa. Igual se te ocurre una idea que, al ponerla en práctica, te permite avanzar. No hace falta que hagas fotos de todo lo que encuentres, pero si ves



algo particularmente inusual, no dudes en fotografiarlo. Al superponer las fotos, puede que descubras algo interesante. En cuanto al DAS, no te olvides de que tiene una función para leer los mensajes enviados por Richard. A veces, cuando no sabes qué hacer a continuación, releer uno de sus mensajes puede ayudarte a centrarte. También es interesante consultar la información de todos los personajes que han aparecido en la historia y su relación con otros personajes, que se va actualizando a medida que la vas descubriendo. Y si llevas mucho tiempo sin jugar, repasa la opción de historia para leer la trama por capítulos a medida que los vas completando. ¡Te ayudará a refrescar la memoria y a meterte otra vez en el argumento!

TEXTOS: WILLIAM VAN DIJK

THE CONDUIT

Que nuestra ciudad esté atestada de alienígenas es un motivo que justifica empuñar un arma y tomar medidas contra el enemigo invasor.
Si además hablamos de un título producido por SEGA que llega al mercado con la promesa de revolucionar el género de los shooters en Wii, es más que evidente que «The Conduit» se perfila como una de las propuestas más interesantes de este verano.
Mucho tiempo lleva en desarrollo esta aventura interactiva de High Voltage donde el jugador se pone en la piel de un soldado cuyo único objetivo es eliminar toda presencia enemiga de la ciudad de Washington, que de la noche a la mañana ve como toda su gloria pasada desaparece.
Como de costumbre en estos casos, la única forma de realizar este cometido es adquirir toda clase de armas que permitan despachar a los alienígenas sin mayores problemas a lo largo y ancho de una historia épica, repleta de giros argumentales capaces de sorprender al jugador más experimentado.
La estética futurista que ofrece el juego se combina con uno de los mejores apartados técnicos que hemos tenido ocasión de disfrutar en la consola de Nintendo, un hecho que cobra mayor importancia aún si cabe cuando pasamos a disfrutar del modo multijugador, sin lugar a dudas uno de los aspectos más importantes de esta aventura. Sus propios creadores admitían que crear una infraestructura entre una docena de jugadores y varios modos de juego no es un reto, todo lo contrario que conseguir que todo funcione sin la menor ralentización.
Por suerte para sus creadores, como también para los aficionados, «The Conduit» es una de esas obras que destacan en todos los apartados, un buen ejemplo de la calidad que es capaz de ofrecer Wii cuando se trabaja concienzudamente con ella.



FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Shooter
- Junio
- 16+
- www.sega.es

TODOS A UNA

Si hace unos años era difícil imaginar que una consola de Nintendo fuese la meca de la diversión interactiva, «The Conduit» viene para confirmar que las cosas han cambiado. Nada tiene que envidiar esta producción a otros títulos del género que han batido récords en este sentido, con más de una docena de participantes que interactúan entre ellos sin un atisbo de ralentización. Cuando la diversión y la calidad son dos conceptos asegurados, cuesta soltar los mandos de la consola.

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 5/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 5/6
- ORIGINALIDAD: 4/6

RESIDENT EVIL ARCHIVES

«Resident Evil» vuelve a sus orígenes en una consola que hasta la fecha apenas había podido disfrutar de su calidad: Nintendo Wii.

Capcom ha decidido lanzar una nueva recopilación de la serie con los títulos principales, sólo que esta vez acompañados del control específico que ofrece el wiimote y el nunchuk. ¿Cómo hacerlo? Pues de la mejor manera posible, que no es otra que invitando a los jugadores que no conozcan la franquicia a adquirir los títulos a precio reducido y completamente localizados en nuestro idioma. Así es como le damos la bienvenida a los archivos secretos de la mansión original en la que Chris Redfield y Jill Valantine se enfrentaron cara a cara contra una nueva forma de entender el miedo. Por suerte para los jugadores, Capcom ha decidido apostar por la edición que ya fue reeditada hace algunos años en GameCube, con nuevos gráficos y mejoras en la jugabilidad. A su paso por Wii sólo se puede lamentar el poco uso que se le ha otorgado al sensor de movimiento, que no se utiliza en ningún momento, aunque por suerte en sus adentros atesora múltiples secretos que motivan el volver a disfrutar del juego desde sus primeros compases.

El tiempo apenas ha pasado a juzgar por el aspecto que luce técnicamente. Los gráficos no han mejorado, sencillamente se han suavizado para hacer más llevadera la aventura, exactamente igual que sucede con el plano sonoro. Pese a que no se han arreglado los problemas con la cámara que presentaba el original –una de las demandas de los aficionados-, este «Resident Evil» sigue ofreciendo una cota de calidad difícilmente superable por ningún otro Survival horror. Por su precio y diversión, es una de esas compras que deben ser imprescindibles este verano.



Valoración

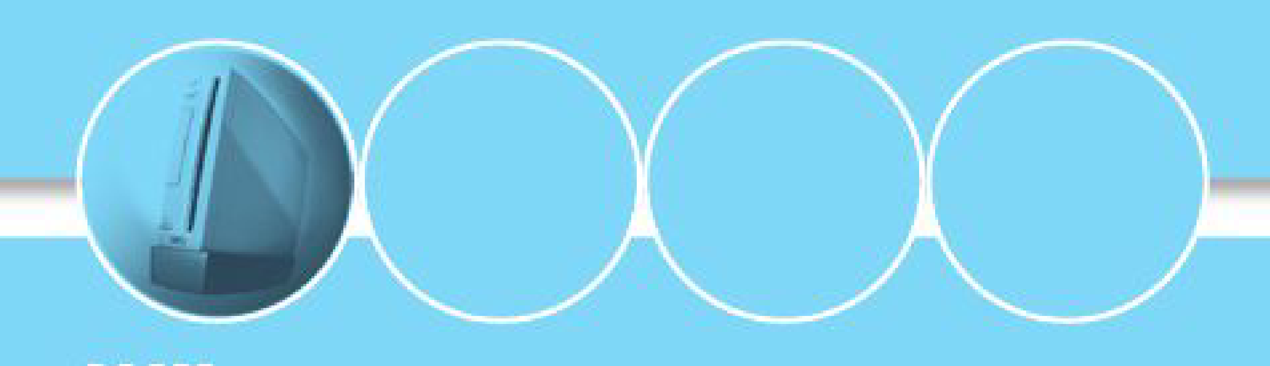
- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■■□□

Ficha técnica

- Capcom
- Survival horror
- Junio
- 16+
- www.residentevil.com

NUEVO CONTROL, MISMAS SENSACIONES

Puede que haya cambiado la forma de controlar a los dos protagonistas, pero no las sensaciones que transmite el vagar por la mansión ante un auténtico ejército de muertos vivientes. El nuevo sistema de control nos invita a manejar los movimientos con el nunchuk mientras el wiimote cumple las funciones esenciales para disparar, atacar y orientarse por los escenarios. Aunque sean pocos los cambios, vale la pena recuperar las sensaciones del pasado.



DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY 2

Bailar ya no es sólo cosa de los pies. Konami, conocida sobre todo por «Pro Evolution Soccer» o «Metal Gear Solid», es una compañía cuyos juegos más rentables son pequeñas producciones. Inventores del género musical en videojuegos, es difícil encontrar un juego que haya exprimido más su fórmula que los «Dancing Stage». También conocidos como «Dance Dance Revolution», las versiones son algo distintas entre los diferentes países donde se publica, debido sobre todo a los gustos musicales en cada región. «Hottest Party 2» supone un paso adelante en la bailonga franquicia, sobre todo por la inteligente implicación de los mandos de Wii en el desarrollo de las partidas. En un guiño especial al usuario medio de la plataforma, por primera vez se puede incorporar a la pista virtual nuestros propios Miis, lo que siempre proporciona unas risas cuando jugamos entre varios usuarios. Sobre todo porque incluir personajes nuevos una entrega tras otra no parece la panacea de las novedades precisamente. Los modos de juego que incluye en primicia son básicamente dos: un modo historia sencillito con pruebas variables según el estilo musical, y un entrenamiento que en vez de puntuar te enseña a bailar como supuestamente tendrías que hacerlo en cualquier discoteca veraniega.

Otra cosa que hará que te muevas como un heredero de Michael Jackson será el movimiento conocido como Triple Stomp, es decir, pulsar simultáneamente tres botones direccionales de la alfombrilla. Porque, eso sí: sin alfombra mejor olvídate de echar una partida decente a este título.

Sólo un par de pegas a «Hottest Party 2»: que te sientas ridículo bailando algunas canciones que suenan como si sus intérpretes estuvieran bebidos, y que no tengas colegas con los que compartir tu afición echando unas partidas.

FICHA TÉCNICA

- Konami
- Baile
- Junio
- 3+
- www.konami-europe.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

MÚSICA DEL MUNDO

Las melodías que se suelen elegir en el catálogo musical de «Dancing Stage» tienen un aire mayormente macarra, sobre todo para poder mover los pies con suficiente energía y velocidad. Entre los elegidos, en esta ocasión, hay temas de reconocido prestigio, como los remixes de "Black or White" de Michael Jackson o la omnipresente Rihanna y su "Umbrella". El resto pertenece, salvo las composiciones de "Maroon 5" o "The Go-Go's", a un género conocido como J-pop o Rave Japonés, que puede encantarte con deleite, o desagradarte hasta niveles viscerales. Por suerte, si eres de estos últimos tienes la posibilidad de juntarte con cuatro amigos para compartir los momentos que puede proporcionar la experiencia de emular a un bakalaero de los años noventa.

LET'S TAP

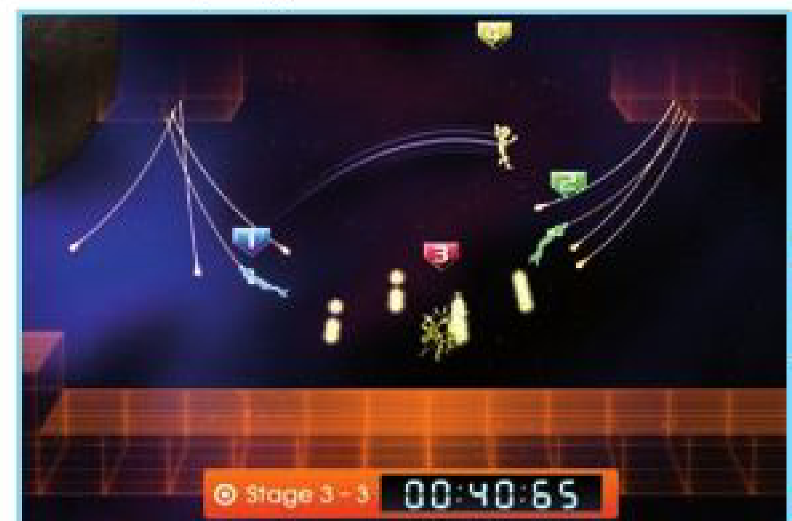
Las ideas revolucionarias son las que cambian el mundo.

Uno de los genios de la Historia lo afirmaba en uno de sus discursos más recurrentes; poco menos se puede hacer que darle la razón cuando nos ponemos a los mandos de «Let's Tap», la original idea de SEGA que invita a los jugadores a pasar un rato agradable utilizando sus dedos. Sí, habéis leído bien, los dedos. Es una pequeña caja de cartón la que rige el funcionamiento de «Let's Tap». Las vibraciones son registradas por el Wiimote, y a continuación vemos cómo se plasman en la pantalla de nuestro televisor.

Puede que el sistema parezca complejo a primera vista, pero nada más lejos de la realidad. El propósito del padre de Sonic, Yuji Naka, es el de posibilitar a toda clase de jugadores el disfrute de cinco minijuegos que recorren una amplia gama de estilos. Desde el habitual juego de acción en dos dimensiones, pasando por el clásico juego rítmico para acabar en un auténtico despliegue técnico a base de tradición japonesa.

Lo único importante es pasar un rato agradable, a poder ser entre varios amigos, mientras los dedos ponen el ritmo de las melodías que aparecen en pantalla. Las sensaciones que transmite el juego son tan positivas como efímeras, ya que si bien es cierto que la originalidad que destila le otorga un punto de especial interés, por su propio concepto no es precisamente uno de esos títulos que requieran excesiva práctica a sus mandos.

Si queremos pasar un rato divertido entre varios amigos, este es nuestro juego.



UP&DOWN

▲ Diversión asegurada entre varios amigos. Golpear con los dedos nunca fue tan divertido.

▼ No es un título exigente, tampoco muy duradero. Está pensado para divertir, simple y llanamente.

Compañía: SEGA | Género: Minijuegos | Lanzamiento: Junio | 3+ años

SAFAR'WII

Métete en la piel de un fotógrafo profesional y manda a tu jefe las mejores fotografías. Localiza a tu objetivo, enfoca y ¡dispara!

Si estás preparado para convertirte en el mejor reportero gráfico, coge el Wiimote y el Nunchuck de tu consola, porque en «Safar'Wii» hay estupendas sensaciones para disfrutar en un entorno salvaje y fascinante Tendremos la misión de explorar una isla habitada por una fauna de lo más variopinta (21 especies distintas); por lo que el editor de Animal News te pedirá, cada día, una determinada fotografía, por ejemplo una jirafa con su cría, un oso panda comiendo o una manada de elefantes. ¿Y dónde conseguirla? No problem, por fortuna, contamos con la ayuda de Robomaru, un robot sabelotodo que nos echará una mano para no quedarnos bloqueado. Eso sí, no te podrá ayudar en acercarte a los animales, así que alcanzando la distancia adecuada, instantánea al canto. Y deberemos valernos de la astucia para conseguir que los animales, se acostumbren a nuestra presencia. Sólo así lograremos hacer una foto perfecta para empezar a completar nuestro álbum fotográfico.

La parte de exploración la haremos al volante de un Jeep y deberemos peinar toda la isla siguiendo los consejos de Robomaru, quien te ayudará a adivinar en cuál de las siete zonas de la misma podrás hacer la fotografía solicitada. La acción parece simple, pero no hay que olvidar que muchos animales son fieras y el peligro y las emociones fuertes en nuestro trabajo estarán presentes. En realidad esa es la salsa de este divertido y ameno juego, además de aprender muchas cosas sobre maravillosos animales reales que despertarán nuestro espíritu conservacionista. Oye, lo mismo te fichan los de National Geograp-

UP&DOWN

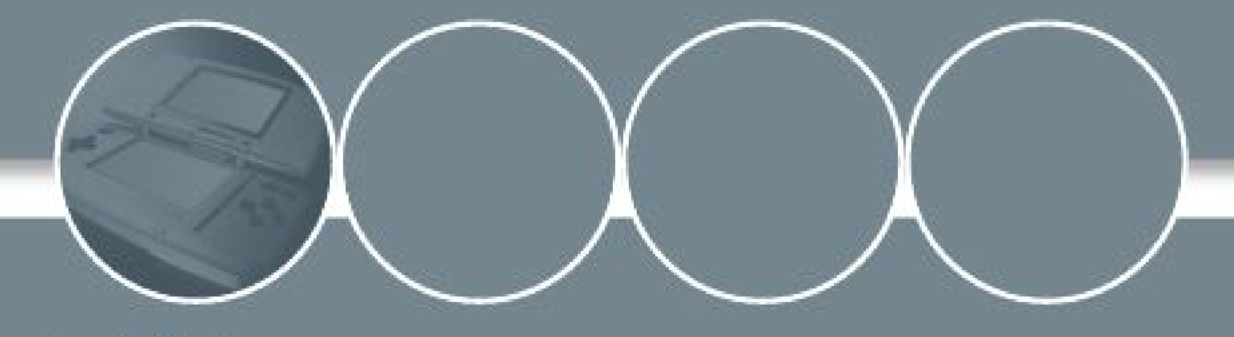
▲ Es un juego de buen planteamiento didáctico, pensado fundamentalmente para el aprendizaje de los más pequeños de la casa.

▼ Aunque es un juego de orientación infantil peca en exceso de ingenuo. Los niños de hoy en día saben latín...





Compañía: Nobilis | Género: Aventura-Acción | Lanzamiento: Junio | +3 años



NDS

LEGO BATTLES



Ármate de valor y de piezas para superar cualquier batalla que se te presente.

En videojuegos, a LEGO se le relaciona casi automáticamente con Batman, Indiana Jones o Star Wars. Pero mucho antes de dar el salto al ocio electrónico, Lego era ya una marca consolidada de juguetes donde se reproducían multitud de batallas: piratas, caballeros de la Mesa Redonda, astronautas o ninjas, todo lo que se te pase por la cabeza. Y por primera vez, podemos repetir aquellas batallas que hacíamos sobre una alfombra de casa en una versión mucho más actualizada para Nintendo DS.

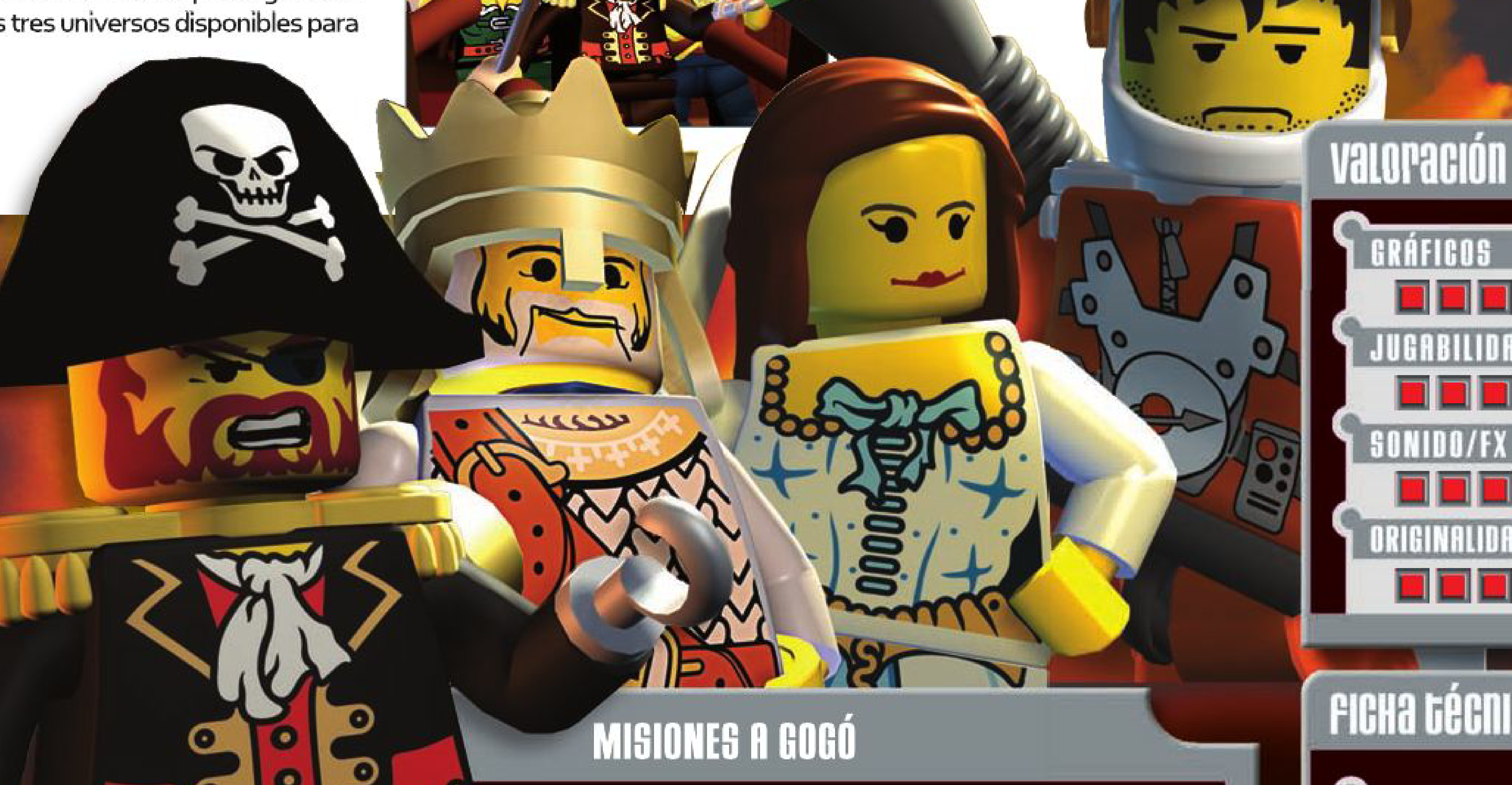
«LEGO Battles» es un juego de estrategia en tiempo real dirigido a un público ligeramente más mayor que el de los bloques de plástico. Tenemos que elegir entre los tres universos disponibles para desarrollar una de las seis historias principales, entre Castillos, Espacio y Piratas, tanto en solitario como a dobles en multijugador.

El aspecto es la de un esquemático «Advance Wars», con pocos elementos en la pantalla de juego o en el interfaz. Eso no quiere decir que sea especialmente soso, más bien al contrario debido a que abundan las secuencias de vídeo, en tono cómico, donde se muestran algunas acciones de cómo nuestros personajes se enfrentan a combates en plan cachondeo.

Con unas cuantas unidades básicas, tendremos que recorrer y conquistar un mapa a base de construir centros de operaciones y luchar contra cualquier amenaza que se nos ponga por delante.

Puesto que los combates son bastante frecuentes, no viene mal centrarse en la producción de guerreros, pero eso ya depende del estilo de juego en cada usuario.

Se podría pensar en un primer contacto que se trata de un título muy pobre, porque todo parece desértico. Pero cuando se juntan docenas de sprites en pantalla, todo tiene mucho mejor pinta, a lo que influye sin duda la buena música y el factor nostalgia. Como todo título de LEGO que se precie, para que «Bat-



MISIONES A GOGÓ

Una de las partes más divertidas del juego es la de las competiciones cara a cara con usuarios desde consolas independientes (hasta tres simultáneos). De esta forma se pueden mezclar universos como la de los Esqueletos contra los Marcianos, creando el caos en los mapas desbloqueados. Por si luchar contra otra persona no está a nuestro alcance, las 70 misiones ambientadas en los diferentes sets originales nos dan batalla para rato.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	3/6

FICHA TÉCNICA

Warner Interactive
Estrategia
Junio
7+
www.legobattles.es

ICE AGE 3 EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

Si esto es verano, no hay "tutía": los juegos basados en películas rompetaquillas se lo llevan bien crudo. En este caso, más que nunca, ya que hablamos de carne jurásica bien sangrante: la de Sid, Manny, Diego y, cómo no, la ardilla zascandila Scat, que serán aperitivos y platos principales para los dinosaurios, auténticas estrellas del título. Una vez más, el argumento de la película queda adaptado a las necesidades de las consolas, convirtiéndose en una mera guía para ir desarrollando misiones y niveles con alma plataformera, que es de lo que se trata. Por tanto, tendremos que recorrer los mundos peligrosos y prehistóricos: exuberantes junglas, plantas misteriosas, feroces bestias... Todo muy acogedor, como vemos.

Los modos de juego no tienen demasiado misterio, aunque es bastante divertida la posibilidad de cooperativos a pantalla partida. Los jugadores podremos controlar a seis personajes distintos, entre veteranos de la saga y también a varios recién llegados. Cada uno de ellos tiene sus propias habilidades especiales y golpes mortíferos para tumbar a los dinos, así que los quince niveles del juego estarán plagados de acción y espectáculo. Sin duda, el personaje estrella es Sid, con el que podremos hacer equilibrios sobre una bola de nieve, escapar del ataque de un T-Rex hambriento, utilizar el látigo para pillar manzanas o monedas y hasta deslizarnos como Tony Hawk por ramas y lianas. También el tigretón será esencial para los combates cuerpo a cuerpo, y el mamut Manny se antoja imprescindible para abrir cuevas o derribar obstáculos. En fin, un juego divertido para pasar el rato sin más complicaciones.

UP&DOWN

Buenas dosis de acción y equilibrio por parte de Sid. Parte de la gracia de los personajes se muestra entre salto y salto.

Sí desmerecer, pero es un plataformas entre cien que sin duda aprovecha el taquillazo animado de rigor.



Compañía: Activision | Género: Plataformas | Lanzamiento: Junio | 7+ años

CRIMINOLOGY

Seguro que alguna vez con la serie «CSI» te entraron ganas de pertenecer a un laboratorio de policía forense, ¿no? Pues ahora tienes esa oportunidad. No la desaproveches.

En «Criminology» formarás parte de un departamento de policía forense. Sobre tu mesa de trabajo siempre habrá un caso por resolver. El principal objetivo será recabar los suficientes datos que resulten convincentes de ser presentados ante un juez para condenar al culpable. Coge la lupa y examina minuciosamente la escena del crimen y sólo recoge aquellas pistas que consideres necesarias. El Stylus será una herramienta imprescindible para utilizar lámpara de rayos ultravioleta y spray especial para revelar pistas, pinzas (para cabellos, balas, pequeños fragmentos), brocha para polvo y cinta adhesiva para las huellas.

En el siguiente paso analizarás las pistas valiéndote de toda la tecnología a tu alcance como análisis de sangre, sudor y ADN, estudio de pelo, análisis balístico y comparación de armas, escaneado de fotos, base de datos digital de huellas dactilares...

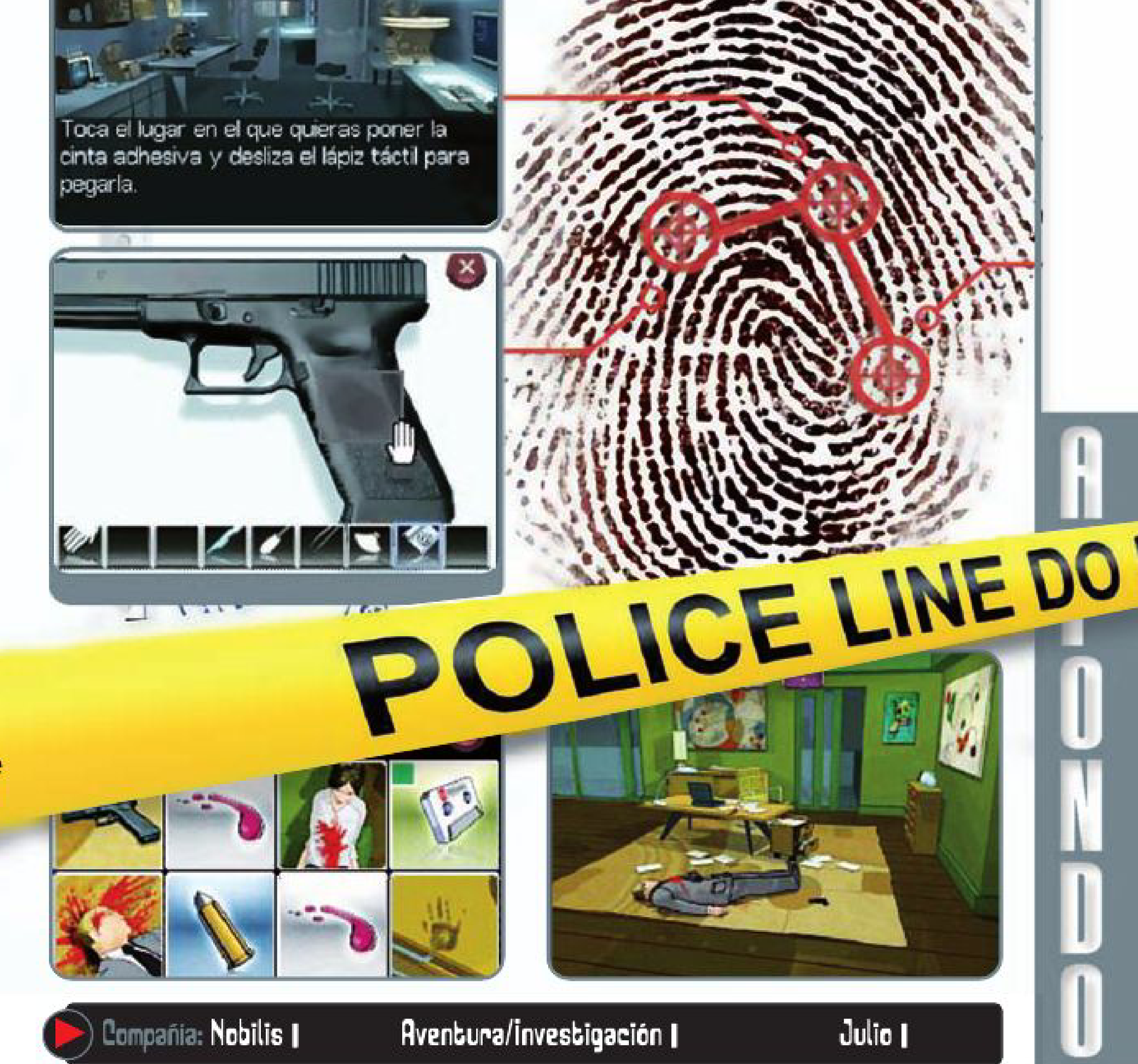
Para no dejar ningún cabo suelto controlarás los interrogatorios de testigos y sospechosos... ¡Ten cuidado con sus coartadas! Pero sobre todo, no la cagues con tu jefe. Un indicador te irá avisando de los errores de manipulación o juicio que tengas. A poder ser, que sean los menos posibles.

con más de 50 canciones, pero el nivel de desafío es tan bajo que el juego sólo es recomendable para los más peques o para superfans de las ardillas.

UP&DOWN

Dar con buenas pistas y montar un caso para presentar al juez te mantendrá enganchado.

La falta de personajes hace que sólo tengas posibilidad de elegir al detective inicial.



Compañía: Nobilis | Aventura/investigación | Julio |



www.elcorteingles.es



www.elcorteingles.es

COMPRA TU BUNDLE GH METALLICA Y LLÉVATE UNA CAMISETA Y UN CD DE MÚSICA

REGALO

Disponible para:

www.GUITARHERO.es

PlayStation 2 · PLAYSTATION 3 · XBOX 360 LIVE · Wii

Sólo en: El Corte Inglés

Promoción limitada a 1.000 uds. Válida del 15 de julio al 9 de agosto de 2009.



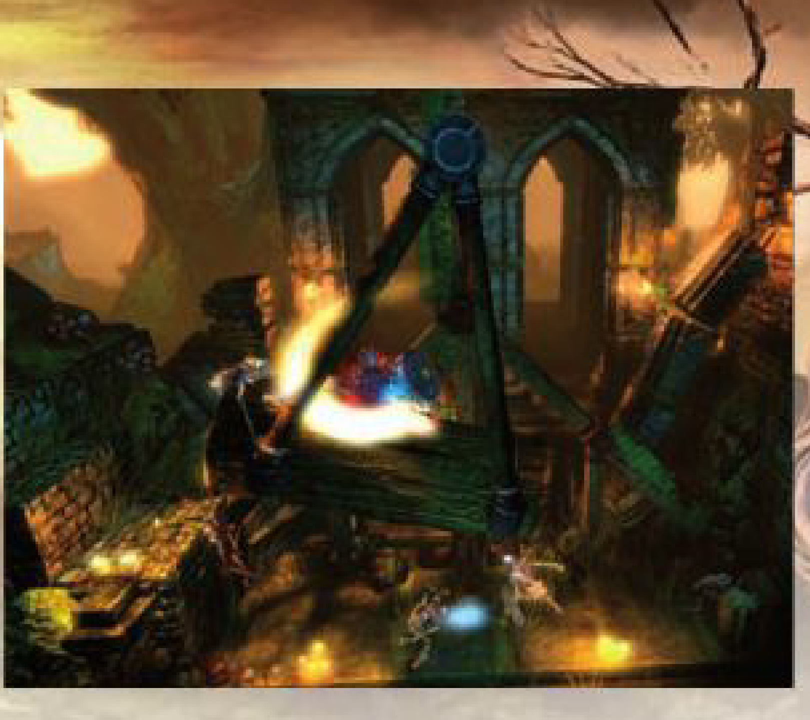
www.elcorteingles.es

PROMOCIONES

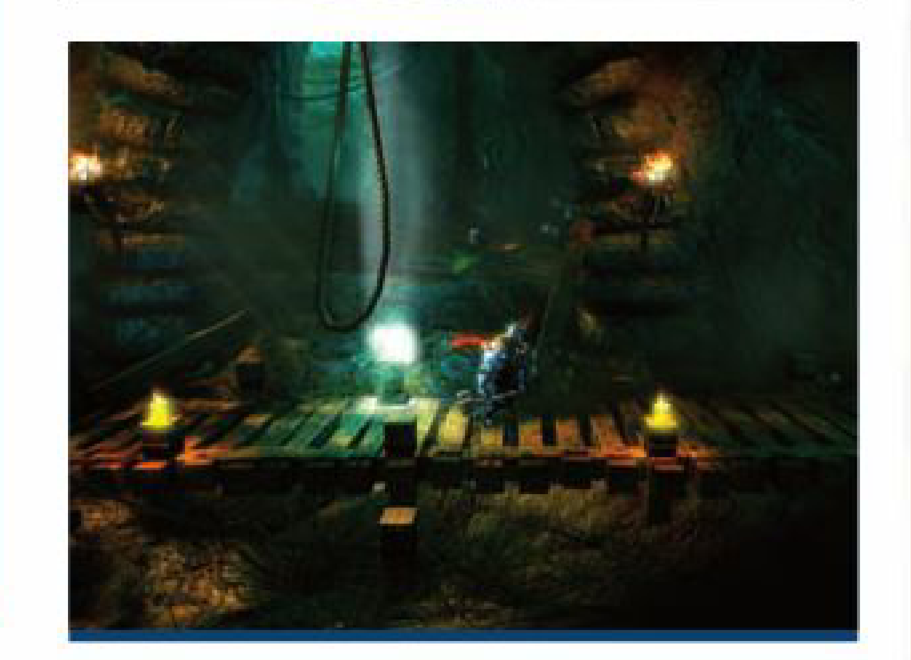
ESCENARIOS FANTÁSTICOS PARA LA ACCIÓN

Acción plataformera en 2D en un fantástico escenario es lo que ofrece «Trine» en PlayStation Network, un lujo de juego para descargar y complementar los días de sol y playa. Y cuando querramos cambiar el tercio, a pegar tiros de lo lindo con «CellFactor Psychokinetic Wars». Toda una garantía.









Trine (PlayStation Network)

Da gusto que los juegos para descargar ofrezcan jugabilidad original y diferente a lo que solemos encontrar en los títulos de las tiendas. Tal es el caso del primer juego que analizamos este mes, «Trine», un plataformero de fantasía con un punto de cooperación. Al igual que el añejo «Lost Vikings», «Trine» es un juego de plataformas que te permite alternar entre tres personajes con habilidades muy distintas. El guerrero lucha cuerpo a cuerpo mejor que nadie y puede lanzar pesados objetos, la ladrona se balancea con una cuerda y ataca a distancia, es con diferencia la más ágil del trío. Por último, el mago no tiene ataques propios, pero puede manipular el entorno y crear objetos de la nada. Como es natural, tendrás que alternar el control de uno a otro para afrontar los obstáculos que te salen al paso en los preciosos escenarios de acción 2D. El juego de por sí es una gozada para los amantes de las plataformas de la vieja escuela, pero resulta aún más divertido cuando lo disfrutas con otros dos jugadores. En este caso, en vez de alternar el control de un personaje a otro, cada jugador se ocupa de uno de los héroes y cooperan entre sí para salir adelante. Con una presentación de primera, controles ajustados y fantástica jugabilidad, resulta difícil de creer que «Trine» sea un juego para descargar y no un título completo.

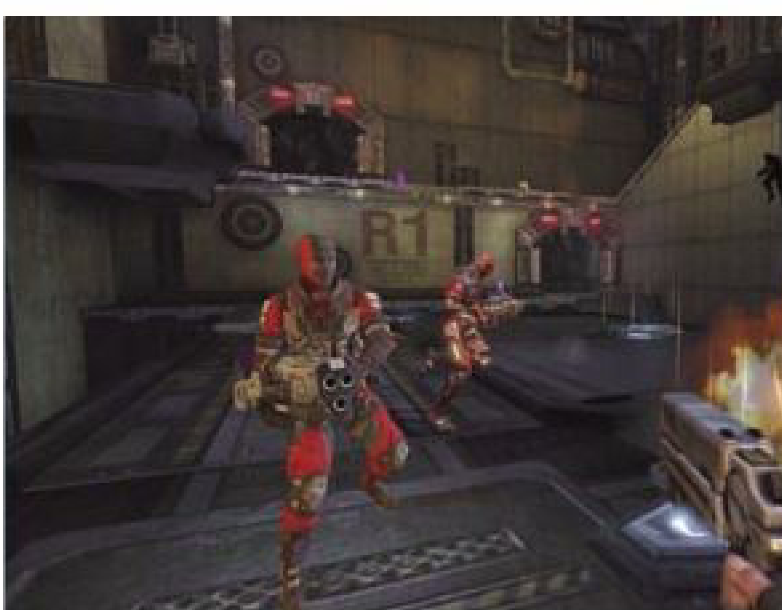
XBOX LIVE arcade



CellFactor: Psychokinetic Wars
(Xbox LIVE y PlayStation Network)

Si eres un fan de los tiros en primera persona, pero piensas que a los nuevos juegos les falta un tanto de innovación, siempre puedes recurrir al versátil «CellFactor: Psychokinetic Wars» para descargar un poco de adrenalina, con poderes psíquicos incluidos. Hay dos modos de disfrutar de este juego. En el modo individual, afrontas desafíos para desbloquear recompensas, como mejoras de habilidad o nuevos trajes. En el modo multijugador puedes elegir entre diversas variantes de juego y escoger entre tres tipos de personajes, cada uno con habilidades distintas: ataques psíquicos y vuelo; teletransporte; y supervelocidad y supersaltos. A efectos prácticos, corres como un loco por los intrincados mapas y disparas a todo lo que se mueve, ¡que se mueve rápido! Es un estilo de juego muy parecido al del tradicional «Unreal Tournament», aunque poder utilizar poderes telequinéticos para arrojar trozos del escenario por ahí le pone mucho encanto a la cosa. En definitiva, el juego es una pequeña golosina para los amantes de la acción por la acción, sin enredarse con historias. Ideal para disfrutar en pequeñas dosis.







Informe D(escarga)

Además de comprarte el clásico arcade «Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time» para tu consola, estate atento para multiplicar tu experiencia de juego. En julio saldrá a la venta una nueva versión del clásico que conservará toda la jugabilidad tradicional en 2D para hasta cuatro jugadores, pero con nuevos y suntuosos gráficos actualizados a los tiempos modernos. Todavía no se sabe mucho de cómo será el resultado final, pero los primeros pantallazos son espectaculares. ¡En cuanto esté disponible, te contamos qué nos ha parecido!

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Klonoa (Wii)

Desbloquear el tocadiscos Lephise: Para desbloquear el tocadiscos Lephise, debes coleccionar 6 Phantomilians de cada Visión. Así lograrás una notificación que te dirá que has desbloqueado la Torre Balue como escenario extra. Completa esto, después serás recompensado con el tocadiscos Lephise, en el que podrás escuchar cada canción del juego.

Para desbloquear Character Viewer, Costumes, Movie Viewer, Reverse Mode y Time Attack: completa la visión final.

Indiana Jones y el cetro de los reyes (PS2)

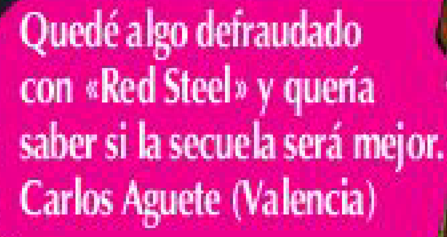
Para encontrar una fortuna tendrás que buscar la localización indicada.

Localización 1: Atrás de donde comienzas. Sube sobre la repisa para conseguir una fortuna.

Localización 2: Cuando consigues la antorcha por primera vez, úsala en las telarañas de la entrada de la cueva, y luego sobre las telarañas al lado del puente para conseguir otra fortuna.

Localización 3: En la zona en la que por primera vez luchas contra los nazis, mátalos, y luego gira a la derecha. Ingresa dentro de la tienda abierta para obtener la última fortuna.

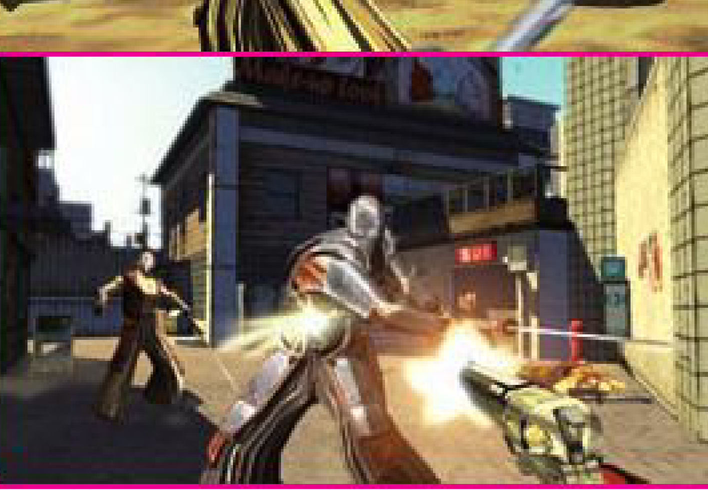
Club de fans


Quedé algo defraudado con «Red Steel» y quería saber si la secuela será mejor.
Carlos Aguete (Valencia)

Red Steel 2

No se conoce aún la fecha de su lanzamiento, se cree a finales de 2009, pero sí te podemos adelantar que una de las principales novedades de "Red Steel 2", se podría decir la que más, será su fuerte apuesta por Wii Motion Plus. Y es que su uso sólo será compatible con este periférico, además saldrán los dos a la venta en un exclusivo pack. Será una ocasión inmejorable para probar hasta dónde puede llegar la nueva experiencia del Wii Motion Plus. Algo que ya es menos novedad es que este título ofrecerá bastante acción en primera persona con disparos de armas de fuego y la utilización de katanas y espadas. Se combinarán las dos. En cuanto al espacio también sufrirá grandes modificaciones. Ahora, el escenario será el pleno desierto. Los gráficos prometen agradar y convertir al título, esta vez sí, en uno de los imprescindibles del catálogo de Wii. Hay que recordar que algunos usuarios ya fueron críticos con la primera entrega de este juego. Por eso la compañía Ubisoft ha tomado buena nota de ello y se ha puesto las pilas para intentar mejorar sustancialmente la jugabilidad. Otro de los aspectos que requerían una mejora, y que podría ser aplicable en esta versión, es la del modo multijugador con la inclusión del modo online. En definitiva, lo que se dice prometer, sí que promete este título.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria



Con esa "grasia" que no se puede "aguantá", los Rabbids flamencos de José Atienza Acosta (El Puerto de Santa María, Cádiz), de 15 años, se han llevado al bote el videojuego «Death Jr. Root of Evil» para Wii. ¡Qué arte, chiquillo!

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

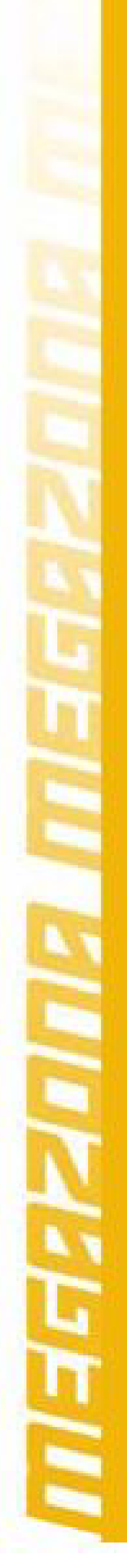
1. **Los cazafantasmas (Multi)**
Nosotros no hemos soltado nuestras armas. No te despistes y sigue jugando a este gran clásico al que le damos las gracias por haber vuelto.

2. **Punch Out!! (Wii)**
Una de derecha. Otra de izquierda. Y directo a la lona. Te diviertes tanto con tus brazos que no notarás el cansancio... ¡Hasta el día siguiente!

3. **Infamous (PS3)**
Con este juego hemos notado una descarga eléctrica por todo el cuerpo. ¡Y es que hemos tenido el poder de hacer el bien o el mal! ¡Y qué puntazo!

4. **Fast Food Panic (Wii)**
El estrés de dirigir un restaurante de comida rápida lo vivirás aquí. Ya no sabes si es mejor ponerse en la piel del jefe o mejor vivir más tranquilo siendo un cliente.

5. **Rhythm Paradise (NDS)**
¡Qué pegadizos son los ritmos! Con tu stylus arriba y abajo, y de lado a lado. Desde luego como gogós no tenemos futuro, pero nos lo hemos pasado genial.





Retrato Robot

Nathan Spencer

▶ **EDAD:** Tiene pinta de veterano de la guerra de Irak (la primera, claro), aunque Capcom le dio a luz hace sólo veinte primaveras.

▶ **LOOK:** Típico "universal soldier" de camiseta sin mangas color menta y mazas al viento. Bueno, más bien maza, porque su santo y seña físico es ese brazo biónico mezcla entre Terminator y el capitán Garfio. Por cierto, tendría que cambiar de peluquero porque esas greñas pre-rastafaris son taaaan años 90...

▶ **HISTORIAL:** Fue reclutado con la misión de rescatar a Super Joe (el de ‹Commando›, el mundo es un pañuelo), interceptado cuando se apresuraba a acabar con el loco plan ‹Albatros› de resucitar a Hitler (o Master-D siendo políticamente correctos). Y en esas anda el muchachote.

▶ **ARMAS:** : Más bien una: su brazo nada tonto que le permite agarrarse, balancearse, columpiar y, cómo no, aniquilar a los villanos. Lástima que le impida disfrutar del hobbie preferido de "Radd": meter barquitos de vela en botellas de coñac.

▶ **FUTURO:** : Prometedor aunque estable. Porque, tras años de hibernación, la franquicia ‹Bionic Commando› acaba de resucitar de nuevo tras su ‹Rearmed› del año pasado. Y aunque las cifras de venta no hayan sido las esperadas, a buen seguro que veremos de nuevo a Nathan brincando a sus anchas. ¿Quizá en Wii?

Te lo dice Galibo ...

El regreso de los zombis

Los mentideros de jugadores en Internet están revolucionados con la noticia: ¡la segunda parte de ‹Left 4 Dead› está en desarrollo y se espera que esté disponible a final del año! Teniendo en cuenta el bombazo que fue el primer juego, no es de extrañar la excitación. ¡Nuevos mapas, nuevos zombis, nuevas armas, nuevos personajes...! Abatir a los zombis con un hacha o a sartenazos muy divertido, ¡y los mejorados modelos de daño que lucen los muertos vivientes parecen absolutamente espectaculares!

Aunque claro, no todo el mundo ha acogido la buena nueva con alborozo. Que si es demasiado pronto, que si debería haber más de cuatro jugadores, que si todavía falta más contenido descargable... los hay que hasta se quejan de que los mapas sean diurnos en vez de nocturnos... ¡y eso que todavía no los han jugado! Caray, si es que se quejan de vicio.

Yo, sinceramente, no entiendo qué problema tiene esta gente. ‹Left 4 Dead› es un juego fantástico y Valve ha demostrado su valía como desarrollador al romper con los convencionalismos en los shooters multijugador en primera persona. Que estén preparando una segunda parte me parece genial y pienso apuntarme a este nuevo apocalipsis zombi desde el primer día.



Foro abierto

Hola, estoy dudando si comprarme o no la Playstation 3. Pero su precio es un poco elevado. ¿Sabéis si bajará?
Eduardo Reino (Valladolid)

Pues lamentamos decirte que no. Eso es al menos lo que se ha podido sacar de un último comunicado emitido por la compañía de Sony que sigue confiando en obtener pingües beneficios con la PS3. Andrew House, el presidente de Sony Computer Entertainment Europe, considera que a los usuarios europeos no les preocupa mucho el precio de la consola, porque se fijan en otros detalles, y asegura que su empresa sólo rebajará el precio en el momento adecuado. Así que habrá que seguir esperando para que tu deseo se pueda hacer realidad.

Hola chicos, necesito saber cuándo va a salir «Tekken 6» en España porque estoy como loco. ¿Me decís algún luchador que saldrá?
Benito Jiménez (Barcelona)

Lo único que te podemos decir es que si en octubre estás realizando un viaje por Norteamérica estás de enhorabuena. Porque este título de lucha, desarrollado para Playstation 3, Xbox 360 y PSP, ha confirmado Namco Bandai que llegará a las tiendas de EE. UU. el próximo 27 de octubre. La fecha de lanzamiento para Europa se podría retrasar hasta finales de año. Marshall Law, Yoshimitsu o Eddy Gordo serán algunos de los luchadores.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



PACK ACCESORIOS ROJOS XBOX 360

Nuevo color del mando inalámbrico

El mando inalámbrico de Xbox 360 tiene un nuevo color para lucir su excelente figura. Ahora lo tienes disponible en color rojo con detalles en negro. Este periférico de Microsoft te permitirá mantener un control total desde una distancia de hasta 10 metros. Podrá funcionar durante unas 25 horas. Además , cuando la batería esté casi descargándose recibirás un aviso para que conectes el kit de carga y no tengas ningún tipo de interrupción durante el juego. Éstas son otras características: puerto de auriculares integrado para Xbox Live, vibración ajustable para que se alargue la duración de las pilas, incluye un cable de carga y juega y una batería recargable de NiMH y, por último, un indicador del nivel de batería que aparece en la interfaz de Xbox 360. ¡Rojo pasión para vivir con intensidad la experiencia de Xbox!

EVA SLEEVE KIT

Equipa tu Nintendo Dsi



La DSi está causando grandes sensaciones entre los usuarios con todas las novedades que incorpora. Y para que la sigas conservando en un buen estado durante mucho tiempo necesitas tenerla protegida. Ardistel distribuye el Eva Sleeve Kit con el que, a parte de actuar como protector, tendrás la posibilidad de llevarte la portátil allá donde quieras por su gran comodidad de transporte gracias al estuche de último diseño. Estará disponible en varios colores y la funda para juegos en forma de tríptico te permitirá guardar hasta 4 cartuchos. Además, incluye 2 lápices stylus y contiene un set de 2 protectores de pantallas. Un complemento ideal para añadir a tu consola portátil.

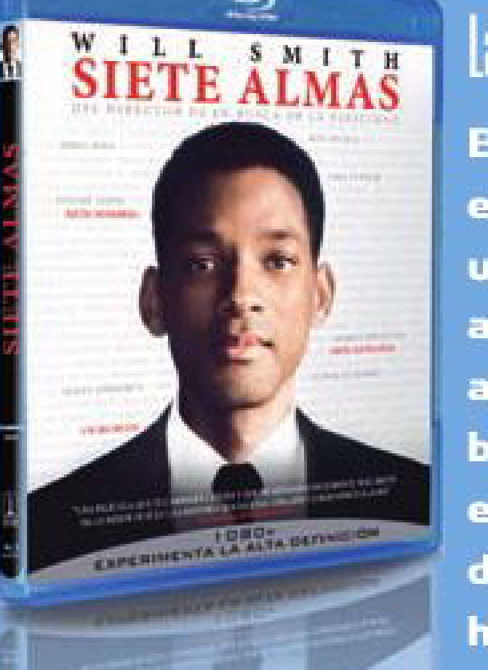
ACCESORIOS PARA WII Y DS

A la última con Hannah Montana

Hannah Montana ha sido una de las series de mayor éxito de Disney Channel y ha provocado un gran furor entre una amplia mayoría del públlico adolescente. Miley Cyrus se ha convertido en toda una celebridad y la locura se ha desatado en el mundo con sus pegadizas canciones. Ahora, Indeca lanza uno de sus productos estrella para que estés a la última. Con el kite de accesorios para DS Lite de Hannah Montana serás la envidia de todas tus amigas. El kit de DS incluye: 4 cajas apra juegos, correa de mano, correa de hombro, llavero, sticker para personalizar la consola, gamuza limpiadora, auriculares, 2 pantallas protectoras, 2 stylus y un stylus para. Y para transportar todos estos accesorios necesitas una bolsa de tranporte, que también viene con el kit o bien puedes adquirirla aparte con unas características más completa. Esta bolsa te permitirá jugar con la consola abierta. Tiene un bolsillo exterior e interior para guardar los juegos y accesorios, incluye correa de mano, también dispone de tiradores personalizados, materiales muy resistentes y está fabricada en nylon. Por su parte, el kit de la Wii tiene cinco componentes, entre los que están dos fundas de siliconas para las manos, dos correas de mano y una gamuza limpiadora. ¡Llévate a Hannah Montana contigo a todas partes!

SIETE ALMAS

La caridad de Will Smith



Ben Thomas está a punto de suicidarse, pero antes de que eso ocurra se ha asegurado de ayudar a los nombres de una lista. Un individuo que necesita dinero, una mujer acosada que necesitaría una nueva casa o un ciego son algunos de esa lista. Y todos cumplen un requisito: son buenas personas. Drama protagonizado por Will Smith, está narrado con la pretensión de sorprender al espectador a base de giros inesperados. Así se plantea una bella historia de interés humano, en torno a la redención, el dolor y el sacrificio, y que tiene que ver con saldar deudas del pasado. Desentrañar los motivos del personaje es el leitmotiv de una fábula llena de buenos sentimientos y mucho amor, además de fe en la pureza del alma.




¿EN QUÉ PELÍCULA
JOHN TRAVOLTA HACÍA
DE BOMBERO?
Recuerdo que también salía
Joaquin Phoenix, pero...